10/96 CYBERMEDIA

FINAL FANTASY 7: DIE ERSTE MISSION

öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Duell am Ende der Galaxis

Star Gladiator

Capcoms erstes 3D-Beat'em-Up

Konkurrenz für Bandicoot

Pandemonium

3D-Reise ins Land der Riesenpilze

Noch schöner & übersichtlicher dank neuer Optik!

MAN!AC 2000




FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

Zeittraining in Hockenheim

Qualifikation in Interlagos

Grand-Prix in Monte Carlo

Alle Teams und alle Fahrer

Alle 17 WM-Strecken
mit allen Details

Boxenstops, wechselnde
Wetterbedingungen und
spektakuläre
Überholmanöver

Stereo, QSound
oder Dolby Surround

Live-Kommentare von
Jochen Mass - wie im
Fernsehen

"Wir haben es hier schlicht und einfach mit dem besten Formel 1-Spiel zu tun ..."

91%

Video Games

"Formel 1 ist definitiv das beste Rennspiel in der 32-Bit-Box."

90%

MAN!AC

"Formel 1 ist die bis dato überzeugendste Rennsimulation für Heimkonsolen."

90%

Next Level











FORMEL 1

Das erste offizielle Formel 1-
Rennspiel für die PlayStation





PREISGÜNSTIG UND UNSCHLAGBAR STARK

Die Sommerpause ruft – angesichts zahmer Saturn- und Playstation-Zuwächse sowie ruhigem N64-Verkauf in Japan – die Konsolen-Zweifler auf den Plan. Manch' einer glaubt, das war's dann für die Videospiele, der PC sei als Spielmaschine nicht mehr zu schlagen. Vor allem in Deutschland denken viele CD-ROM-Entscheidungsträger so. Dem entgegen steht das Verhalten der Hersteller in den USA und Japan, die bevorzugt für Konsolen entwickeln: Trotz PC-Bekenntnis programmieren Capcom, Konami und Psygnosis, Sega und Square am liebsten für Saturn und Playstation und spenden dem PC meist nur Umsetzungen. Auf der anderen Seite haben selbst eiserne Win95-Anhänger ihre Konsolen-Ignoranz aufgegeben. So wird Sierra nach "NASCAR Racing" (MAN!AC 9/96) und "Last Dynasty" (Seite 12) auch Neuentwicklungen wie "Cyber Gladiators" (großes Bild) für die Playstation liefern. Im Hinblick auf geplante Spiele und Preispolitik (maximal 200 Dollar kostet in den USA eine Konsole) sieht MAN!AC für das Videospiel eine goldenen Zukunft.



Trotzdem steht ab dem 2. Oktober "PC-Xtreme" neben MAN!AC an Eurem Kiosk: Unter der Leitung von Martin Gaksch und Winnie Forster sowie des ehemaligen PC Player-Chefs Heinrich Lenhardt testet und recherchiert ein Pentium- und WWW-erfahrenes Team. PCX wird für die intel- und Microsoft-Gemeinde, was MAN!AC für Konsolen-Freunde ist: Ein zuverlässiger Führer durch das digitale Spieleparadies. Wer sich für PC-Entertainment interessiert, dem sei PCX als MAN!AC-Begleitlektüre empfohlen.

MAN!AC selbst profitiert vom Kompetenz- und Personal-Zuwachs der letzten Wochen: Wir hoffen, Euch gefallen unsere neue Optik und die Themen dieses Sommermonats. Viel Spaß.











Ende August gab Nintendo die ersten US-Spiele für des N64 bekannt: Neben Super Mario 64 (gilt nach dem Japan-Start als eines der besten Videospiele des Jahrzehnts) erscheint in Amerika am 29. September die Flug- und Schwebesimulation Pilotwings 64, die als erstes Konsolenspiel ein realistisches Flugmodell unter Berücksichtigung von Wind und Wetter, Thermik und Aerodynamik aufweist. Weniger authentisch ist das Fahrgefühl von Cruis´n USA, einem Transamerika-Rennen, das in der Spielhalle durch fotorealistische Texture Maps, Hochgeschwindigkeits-Drängeleien und Massenkarambolagen auffiel. Wave Race erscheint zwischen Mario und Cruis´n USA (4. November) am 18. November. Sieben Tage später kommt das fünfte US-Modul in den Handel, das Update einer indizierten Arcade-Schlägerei.

MAN!AC



NEWS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN



45 ***Tips & Tricks zur ultimativen "Formel 1"-Simulation.***



16 ***Psygnosis legt nach: Das witzige Pratchett-Adventure "Discworld" wird fortgesetzt.***



18 ***Die Erfinder des ritterlichen Strategiespiels "The Horde" inszenieren mit "Pandemonium" ein märchenhaftes 3D-Abenteuer für Jump'n'Run-Könner.***



8 ***Neue Helden braucht das Universum: In "Star Gladiator" tummeln sich die ersten 3D-Helden des "Street Fighter"-Erfinders Capcom.***

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS

STAR GLADIATOR
Die Arena am der Galaxis

Die Prügelspiele von Namco, Sega und Takara haben Capcom vom Beat'em-Up-Thron gestürzt. Nach endlosen "Street Fighter"-Updates schlägt Capcom nun mit intergalaktischen Polygon-Duellen zurück.



Das galaktische Grinsen

NAME: SATURN
ALTER: 260 JAHRE
GRÖSSE: 183 CM
GEWICHT: 71 KG

Mit seinen 260 Jahren hat der Außerirdische Saturn schon eine Menge erlebt - das strahlende Grinsen ist im dabei trotzdem nicht vergangen. Der grüne Gladiator schwingt zwei messerscharfe Plasma-Yo-Yos und tänzelt behende um seine Gegner herum.

WAFFE: PLASMA YO-YO





Wirbelndes Chaos: Bilstein erwartet Euch am Rande eines schwarzen Lochs. Trümmer & Raummüll umkreisen die Arena.

Aus dem Reich der Toten

NAME: BILSTEIN
ALTER: 48 JAHRE
GRÖSSE: 198 CM
GEWICHT: 126 KG

Egal wie gefährlich der Feind auch ist – Obermotz Bilstein hat für seine Gegner nur ein knochiges Grinsen übrig: Hinter dem mächtigen Zweihandschwert und einer runenverzierten Lederkluft lauert der bleiche Schädel eines Untoten. Ob hinter Bilstein noch ein mächtigeres Wesen wartet?

WAFFE: PLASMA SCHWERT

Tyrannosaurus aud der Retorte

NAME: RIMGAL
ALTER: 1 JAHR
GRÖSSE: 195 CM
GEWICHT: 126 KG

"Primal Rage"-Fans steigen mit Rimgal in die Arena: Der Saurier schlägt mit geschupptem Schweif, zermalmt seine Opfer zwischen mächtigen Kiefern oder röstet Euch mit seinem feurigen Odem. Als Waffe schwingt Rimgal eine Menschen-Wirbelsäule samt Schädel.

WAFFE: TODESKNOCHEN

Der letzte Ritter

NAME: GERELT
ALTER: 38 JAHRE
GRÖSSE: 188 CM
GEWICHT: 75 KG

Wo sich gefährliche Monster und übermütige Teenager tummeln, ist auch der letzte Weltraum-Paladin nicht weit. Edelmann Gerelt kämpft mit dem Rapier. Durch den geöffneten Kragen seiner stählernen Ritterrüstung zeigt er seine behaarte Heldenbrust.

WAFFE: PLASMA SÄBEL

Ende



Seit Beginn der 32-Bit-Ära protzen die Hersteller mit hochkarätigen 3D-Beat'em-Ups, nur Capcom blieb bei bewährten Bitmap-Kämpfen à la "Street Fighter". Nach dem geglückten 3D-Einstand mit "Resident Evil" wagen sich nun auch Capcoms Prügelhelden in die dritte Grafikdimension.

Die mit nur neun Kämpfern kleine Liga der astronomischen Polygon-Schlacht "Star Gladiator" motzt Capcom mit konkurrenzlosem Charakterdesign auf: Neben drei irdischen Streitern nehmen am "Star Gladiators"-Turnier nur außerirdische Kämpfer teil. Zwischen aufwendigen Polygonhelden wie Vogelman Zelkin, "Primal Rage"-Dino Rimgal und Monster-Teddy Gamof findet jeder Prügel-Enthusiast seinen Wunschkämpfer. Sind Euch die Aliens zu grotesk oder wollt Ihr Euch mit menschlichem Kämpfer an die neue Prügel-Mechanik gewöhnen, entscheidet Ihr Euch für Schwertkämpfer Hayato, steigt mit der zierlichen Akrobatin June in den Ring oder verteidigt als spanischer Gentleman-Kämpfer Gerelt Eure Ehre mit dem Florett. Während die drei Terraner der menschlichen Anatomie unterliegen, wurden die Kampfstile der Außerirdischen am fremdartigen Äußeren orientiert: Tyranno-Saurier Rimgal holt seine Kontrahenten mit einem blitzschnellen Schwanzschlag von den Beinen oder schnappt mit messerscharfen Beißern nach dem Gegner, Falkenmensch Zelkin schlägt nach einem hohen Satz aufgeregt mit den



Bis die Funken sprühen: Gerelt und Saturn im Duell. Move-Vielfalt und Special FX sind die Kennzeichen von "Star Gladiator".



Die Energieattacke von Gore läßt Gerelt in einem Kranz von Elektrizität zurück. Gerelt sucht saltoschlagend das Weite.



Der wuschlige Gamof (rechts) hat den härtesten Schlag. Seiner Plasmaaxt widersteht auch Gerelts Rüstung nicht.

Auf lila Schwingen in den Sieg

NAME: ZELKIN
ALTER: 32 JAHRE
GRÖSSE: 170 CM
GEWICHT: 65 KG

Neben Gerelt pflegt er gefiederte Krieger den elegantesten Kampfstil: Vogelmensch Zelkin schlägt graziös mit den riesigen Schwingen und setzt den Gegnern mit einer doppelschneidigen Plasmaklaue zu. Trotz der massigen Flügel führt er mit den Krallen Kick-Kombos aus.

WAFFE: PLASMAKRONE

Kuschelbär mit harter Faust

NAME: GAMOF
ALTER: 29 JAHRE
GRÖSSE: 190 CM
GEWICHT: 140 KG

Der Axtschwinger Gamof mutet an wie ein riesiger Plüschbär, "Star Wars"-Kenner vermuten eine enge Verwandtschaft zu den pummligen Ewok-Teddys. Trotz massivem Körperbau ist der pelzige Gamof flink.

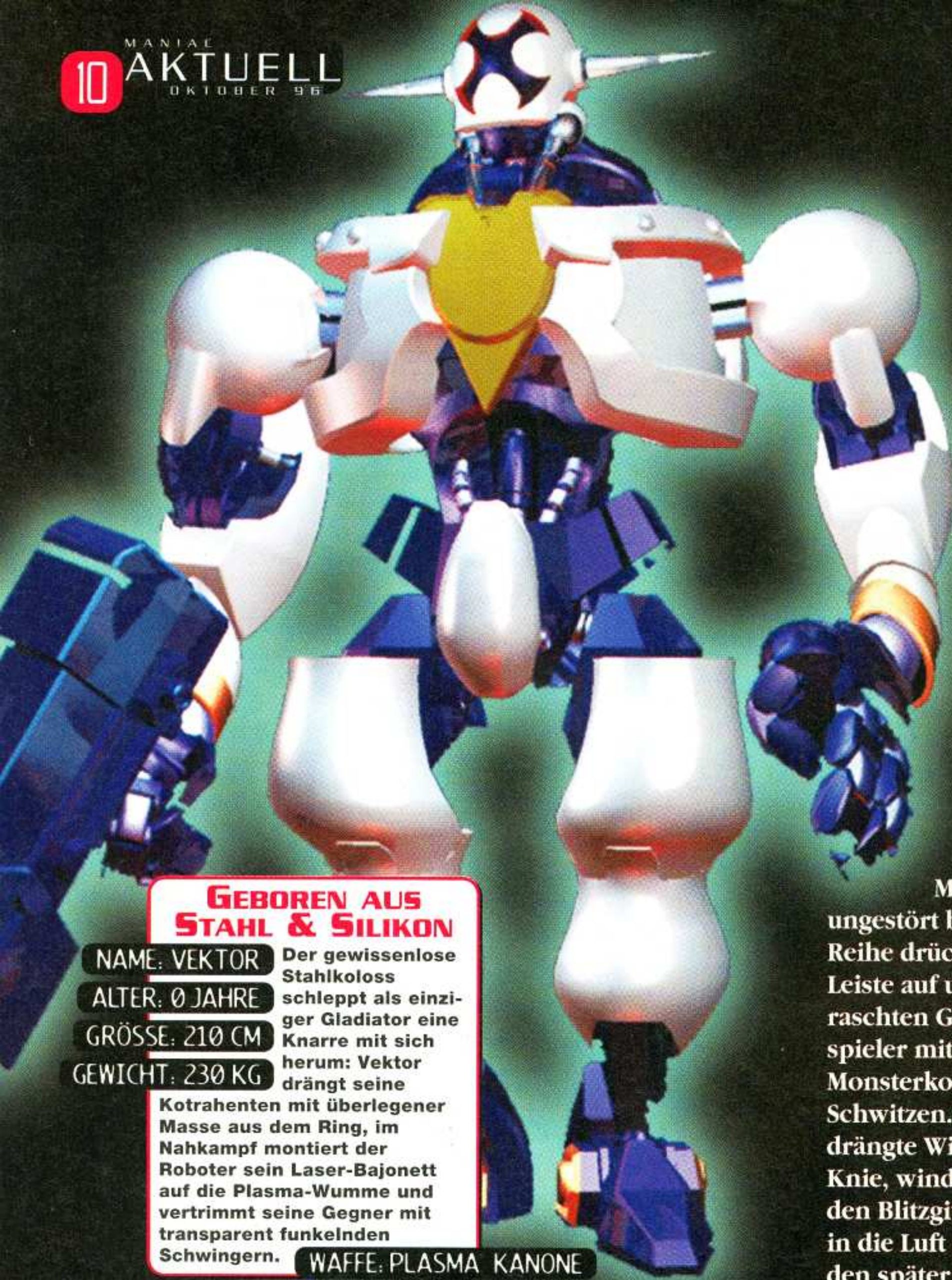
WAFFE: PLASMA AXT

Hände weg von diesem Mädel

NAME: JUNE
ALTER: 17 JAHRE
GRÖSSE: 165 CM
GEWICHT: 49 KG

Entgegen ihren bestialischen Gegnern verläßt sich das zarte Nippon-Mädel auf einen geschmeidigen Kampfstil und zwei glühende Stahlkreisel. Junes Tanzschritte erinnern an die Bewegungen einer Ballerina.

WAFFE: PLASMA KREISEL





Vector hat einen Wrestling-Kurs absolviert, schießt aber auch mit der Plasmakanone.



Gift! Gore hat von seiner Heimatwelt ein paar brisante Rezepte mitgebracht, um Euch einzunebeln oder gar zu versteinern (Bild).

Geboren aus Stahl & Silikon

NAME: VEKTOR
ALTER: 0 JAHRE
GRÖSSE: 210 CM
GEWICHT: 230 KG

Der gewissenlose Stahlkoloss schleppt als einziger Gladiator eine Knarre mit sich herum: Vektor drängt seine Kotrahenten mit überlegener Masse aus dem Ring, im Nahkampf montiert der Roboter sein Laser-Bajonett auf die Plasma-Wumme und vertrimmt seine Gegner mit transparent funkelnden Schwingern.

WAFFE: PLASMA KANONE

Schwingen und versengt seinen Gegner mit einer Energieklaue die Polygone. Komplexe Pfeildiagramme zeigen Euch, mit welchen Bewegungen Ihr "Plasma"-Manöver ausführt. Nur wer ungestört bis zu fünf Buttons in Reihe drückt, lädt seine Plasma-Leiste auf und bringt seinen überraschten Gegenspieler mit einer Monsterkombo ins Schwitzen. Der bedrängte Widersacher geht in die Knie, windet sich in einem zuckenden Blitzgitter oder wird meterweit in die Luft geschleudert, um Sekunden später ins gegnerische Schwert zu stürzen. Wer Opfer einer Plasma-Kombo wird, erleidet einen drastischen Energieverlust oder kontert rechtzeitig mit einer Defensiv-Attacke: Sobald Euer Charakter verräterisch funkelt, habt Ihr die richtige Button-Folge erwischt und verblüfft den Angreifer mit einem tückischen Gegenangriff. Grünling Saturn wirbelt um den Gegner herum und bearbeitet ihn mit messerscharfen Yoyos, der massige Gamof rast blitzschnell an Euch vorbei und rammt Eurem Charakter das Axtblatt in die Brust. Wer übermütig auf einen schnellen Kämpfer einhämmert, prügelt ins Leere und wird hinterrücks aufgespießt. Torkelt Euer angeschlagener Gladiator am Ring-Rand umher, landet Ihr nach einem Kick im Aus. Wie in "Virtua Fighter" sind Antigrav-Plattformen,



Japanischer Flyer zu "Star Gladiator": Neben den konvetionellen Manövern können alle Helden nach bestimmten Regeln Combo-Schläge aufbauen. Drei bis fünf präzise Knopfdrücke ermöglichen dann vernichtende Spezialattacken.



Mit der richtigen Button-Kombination aktiviert Ihr eine Leiste unterhalb der Energieanzeige. Ist diese gefüllt, gelingt Euch manchmal ein "Final"-Move, wie er hier Gerelt erglühen läßt.







Jede Figur besitzt ein defensives Reflection-Special: Rechts hat Saturn Gerelts Attacke gekontert. Blitzschnell umspringt er den Ritter, nicht ohne ihn empfindlich zu treffen.



Neue Helden braucht das Land

NAME: HAYATO
ALTER: 21 JAHRE
GRÖSSE: 176 CM
GEWICHT: 70 KG

Als Schwertkämpfer verläßt sich der agile Hayato vor allem auf flinke Kicks und Stöße mit der surrenden Plasma-Klinge. Im Zwei-Spieler-Modus trägt sein Alter-Ego eine festgenietete Augenklappe aus Stahl.

WAFFE: PLASMA KLINGE





Betreten gleiche Helden die Arena unterscheiden sie sich durch Kleidung und Statur. Oben röstet Hayato röstet sein Ebenbild. Darunter: Die beiden Gamofs.



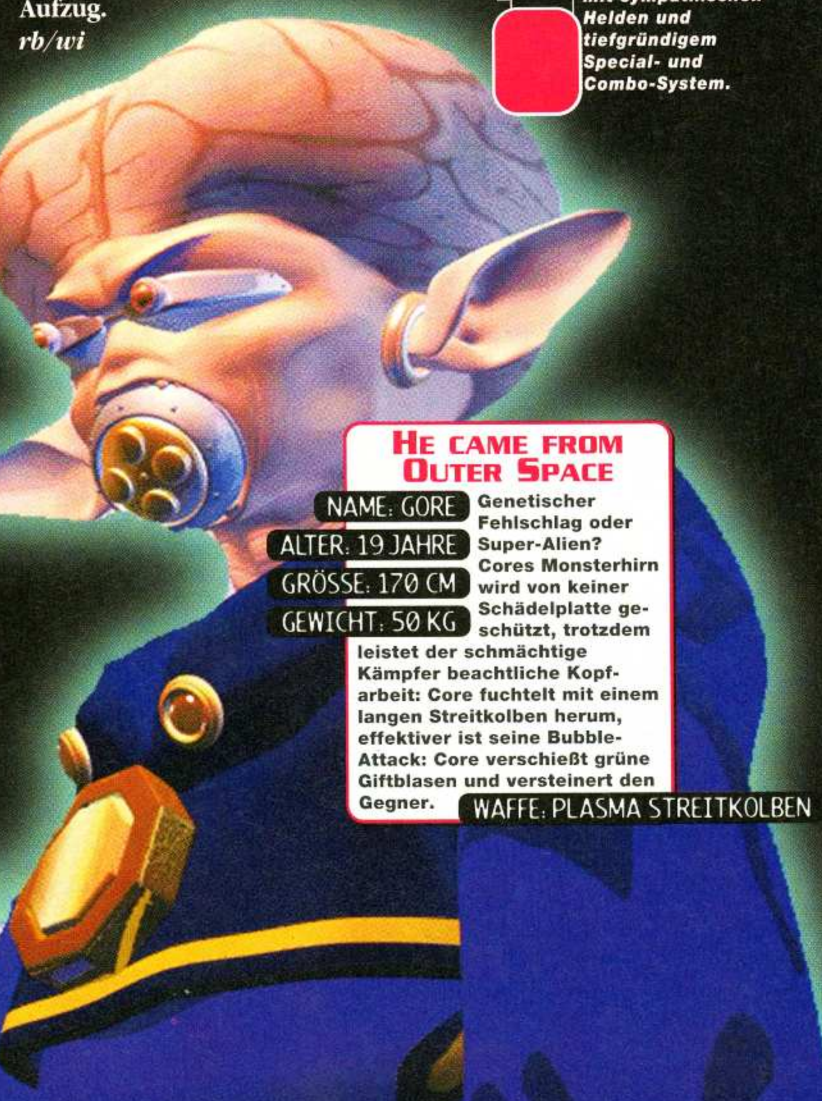
Hayato ist die Hauptidentifikationsfigur von "Star Gladiator", die Lassoschwingende June das obligatorische Mädel.

TITEL
Star Gladiator
HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
November

FAZIT

Capcom-Beat'em-Up in einer neuen Dimension: Freut Euch auf eine effektgespickte High-End-Prügelei mit sympathischen Helden und tiefgründigem Special- und Combo-System.

Türme und Lastenaufzüge begrenzte Ringflächen. Für die HIntergrundoptik hat man wie in Namcos "Soulblade" 3D-Gebäude konstruiert: Ihr bewundert einen Raumhäfen, Stadtkulissen oder kämpft auf einem Aufzug.
rb/wi



He came from Outer Space

NAME: GORE
ALTER: 19 JAHRE
GRÖSSE: 170 CM
GEWICHT: 50 KG

Genetischer Fehlschlag oder Super-Alien? Cores Monsterhirn wird von keiner Schädelplatte geschützt, trotzdem leistet der schmächtige Kämpfer beachtliche Kopfarbeit: Core fuchtelt mit einem langen Streitkolben herum, effektiver ist seine Bubble-Attack: Core verschießt grüne Giftblasen und versteinert den Gegner.

WAFFE: PLASMA STREITKOLBEN

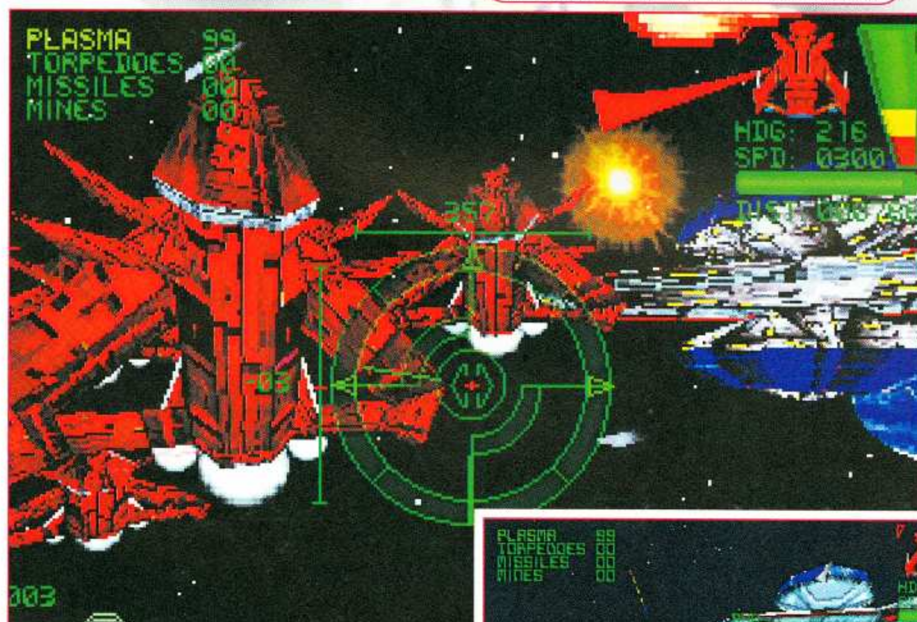


Cutthroat Dynastie



Regelmäßig füttert Ihr Euer Computerarchiv mit neuen Daten und studiert Informationen zu feindlichen Schiffstypen.

Sierra setzt die PC-Abenteuer der "Last Dynasty" für die 32-Bit-Konsolen um: Als Prinz eines starken Weltraumclans kooperiert Ihr Euch mit Piraten und jagt Polygon-Schiffe durch die Galaxis.



Euer Piratenschiff rast durch die feindliche Armada, die visuellen Scanner zeigen Euch zwei dicke Schlachtschiffe.

Mit der 3D-Ballerei "The Last Dynasty" läuft Sierras erste Raumschiff-Simulation aus dem Trockendock, gleichzeitig liefern die Adventure-Spezialisten mit der Saturn- und Playstationumsetzung ihren ersten Konsolentitel. Mit zünftigen 3D-Gefechten und komplexem Cockpitdesign knüpft das Science-fiction-Scharmützel an erfolgreiche Action-Simulationen wie "Wing Commander" und "Elite" an. Neben Instrumenten und unterschiedlichen Raumschiffmodellen hilft "Last Dynasty" unerfahrenen Piloten mit einer komfortablen Hint-Option: Egal ob Ihr Euch gerade durch eine feindliche Armada ballert oder auf der vogelperspektivischen Übersichtskarte Eure Position studiert – Ihr könnt jederzeit auf den hilfsbereiten Bordcomputer zurückgreifen. Der elektronische Helfer erläutert die Steuerung und erklärt Euch Spritanzeige und Radar. Wer letztere im Auge behält, bemerkt rechtzeitig anfliegende Feindschiffe. Eure Außen-Scanner werten neue Daten aus und verraten per Farbcodierung, ob der aufdringliche Feind von hinten aufschließt, sich von unten anschleicht oder einen Frontalangriff startet.

PC-Spieler kennen Sierra als Begründer des klassischen "Point and Click"-Adventures: Neben ihrer Erfolgsreihe "Kings' Quest" haben die Amerikaner die Adventure-Serien "Leisure Suit Larry", "Heroes' Quest", "Police Quest" und die Science-fiction-Satire "Space Quest" entwickelt.

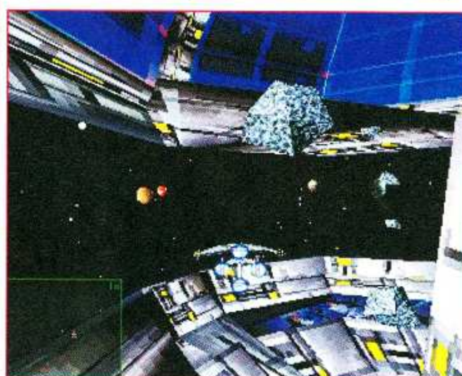
Wer sich mit aggressiven Jäger-Geschwadern und dicken Schlachtkreuzern anlegt, muß zwischendurch abschalten: Überspannte Piloten docken an einer schmukken Raumstation an, halten informativen Adventure-Plausch mit den Bewohnern oder trollen sich erschöpft in eine Bar mit feschen Alien-Mädels. Anstatt Euch wie andere Plot-Designer mit den Abenteuer-Einlagen in eine Sackgasse zu lotsen, wurden Action-Sequenzen und Stations-Besuche parallel angelegt: Wer seinen Informanten nicht findet oder bei einer Verhandlung auf dem Schlauch steht, pustet zwischendurch ein paar Schiffe aus der Stations-Umlaufbahn und versucht später nochmal sein Glück. Um spannende Science-fiction-Stimmung zu garantieren und die mitreißende Handlung um eine alte Weltraum-Dynastie zu erzählen, hat Sierra professionelle Schauspieler engagiert: Auf die fast einjährige Planungsphase folgten 30 Drehtage vor blauer Leinwand, anschließend wurde der Hintergrund per Blue Screen gegen gerenderte Filmkulissen ausgetauscht, nachvertont und die Dialoge in sämtlichen Sprachen synchronisiert. Die 3D-Action unserer Bilder wurde von Sierra in einen Spielfilm eingebettet. *rb*



Raumschlacht in "Wing Commander"-Manier: Vor dem Kampf rüstet Ihr das Piratenschiff in der Raumwerft auf.


Wer Schwierigkeiten mit der Scanner-Anzeige hat, schaltet beim Kampf in die Außenperspektive um.


Eure Crew steuert die Raumstation im Planetenorbit an. Dort horcht Ihr das Personal aus, ladet Informanten auf einen Drink ein und berappt teure Reparaturen.


Anflug auf die riesige Polygon-Station: Beim Landemanöver wird Euer Schiff von außen gefilmt.

FAZIT

TITEL	Last Dynasty
HERSTELLER	Sierra
SYSTEM	Playstation, Saturn
BRD-RELEASE	November

Piratendynastie im Sierra-Weltall: Dreidimensionales Science-fiction-Epos mit "Wing Commander"-Raumschlachten und FMV-Adventure-Einlagen.

Mo-Fr 12-19 Uhr
Sa 12-15 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Wir nehmen Eure Sony Spiele in Zahlung!

Das haut Dich um!



TEKKEN II

PlayStation (dt)* 109,95

Unbedingt bestellen!!!

Der Überflieger!!!



Sovjet Strike

PlayStation (dt) 99,95

Wer das nicht vorbestellt, ist selber schuld!

Heißer Herbst '96:

Sony Playstation	(dt)	389,-
Action Replay	(dt)	99,95
Memory Card 8-Meg	(dt)	89,95
A-Train	(dt)*	99,95
Andretti Racing 97	(dt)*	99,95
Burning Road	(dt)*	99,95
Chronicles of the Sword	(dt)*	99,95
Die Hard Trilogy	(us)*	129,95
Pete Sampras Tennis	(dt)*	99,95
Po'ed	(dt)*	99,95
Power Play Hockey	(dt)*	99,95
Resident Evil	(dt)	99,95
Resident Evil Hintbook	(dt)	49,95
Rock'n'Roll Racing II	(dt)*	99,95
Space Hulk	(dt)	99,95
Track & Field	(dt)	99,95
Transport Tycoon	(dt)*	99,95

Komplette kostenlose Sony PSX Preisliste anfordern!



Schon mal nachgefragt ?

Baphomets Fluch, Blam! Machinehead, Blazing Dragons, Blood Omen, Beyond the Beyond, Carnage Heart, City of the lost Children, Contra, Crash Bandicoot, Darkstalkers, Destruction Derby II, Discworld II, Horned Owl, Into the shadows, King of Fighters 95, Micro Machines V3, Myth, Monster Truck Rally, Nascar Racing, Project Overkill, Quake, Raven Project, Rebel Assault II, Resident Evil II, Syndicate Wars, Street Fighter Alpha II, Soul Edge, Samurai Shodown III, Star Wars: Time Commando, Twisted Metal II, Tunnel B1, Tobal No. 1, Top Gun, Return Fire, Warhammer, WipEout 2097, X-Com II



Nights (dt) + Controller	139,95	Discworld (dt)*	99,95
Alien Trilogy (us)*	129,95	Heart of Darkness (dt)*	99,95
Exhumed (dt)*	99,95	Athletic Kings (dt)	99,95

- Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!!
- Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern!
- Täglich neue Import-Spiele

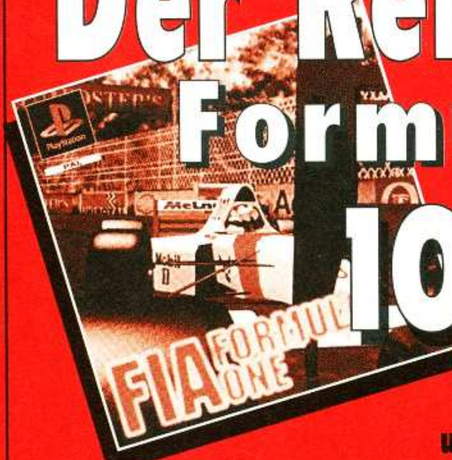
Bestellen geht so einfach !!
Anrufen - Bestellung & Adresse durchgeben - ... und fertig!!!
••• KEIN CLUB •••



Da kommt was auf Euch zu...!!

Blazing Dragons, Comand & Conquer, NHL'97, Space Hulk, Swagman, Daytona Remix, Virtua Cop II, Resident Evil, Destruction Derby, Tomb Raider, Mr. Bones, Dark Savior, Fighting Vipers ...CALL FOR MORE!!!

Der Renner!



Formula 1

109,95

Super Rennspiel – unbedingt bestellen!!!

Sony Lenkrad mit analogen Pedalen	149,95
necGon + Formel 1 im Bundle	189,95

FGArtDept. AZ10/96 ABG-Maniac

• SPIELE MIT "*" SIND BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR! BITTE NACHFRAGEN! •
Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!!
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN

Phone: 0451 - 871 75 55

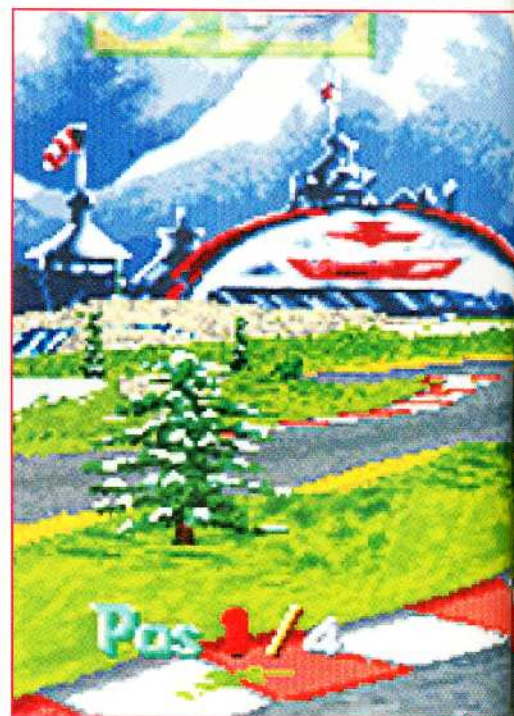
A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23588 Lübeck • Nur Versand

Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

Chaoten-Crash

Ubi Soft schickt ihre Raser-Toons ins zweite Rennen: Die Playstation-"Street Racer" rauschen über Polygon-Parcours und heizen der Konkurrenz mit radikalen Cartoon-Manövern ein.



Der greise Quax-Verschnitt macht seinem Flieger-Outfit Ehre und verwandelt seine Schrott-Karre in einen Doppeldecker.



Altgediente Konsolenraser kennen Ubi-Softs Cartoon-Chaoten aus der 16-Bit-Ära, denn die „Street Racer"-Rowdies machten bereits Super Nintendo und Mega Drive unsicher. Mit Mode7-Bahnen, Hindernissen und putziger Optik erinnerte das Comic-Rennen an Nintendos „Super Mario Kart". Nach ihrem 16-Bit-Debüt brausen die Verkehrsrowdies jetzt durch den Playstation-Kreisverkehr: Die flachen Strecken wurden mit Polygonbauten aufgemotzt, die acht Cartoon-Sprites hat man in höherer Auflösung neu gepinselt und mit Animationsphasen verfeinert. Der Cartoon-begeisterte 32-Bit-Raser wählt zwischen acht schrägen Comic-Helden seinen Wunschcharakter; Figuren- sowie Automobilwahl entscheiden über das Fahrverhalten Eures Flitzers und bestimmen die Spezialtalente des Fahrers.



Das Monster-Mobil fährt mit Spiritual-Sprit: Das Spezialmanöver lockt den Antriebsgeist aus dem Motor.



Der fette Sumo-Ringer fährt vor japanischer Industrie-Kulisse: Mit dem Schock-Special setzt Ihr Euren Fahrer unter Strom.

Wer sich fürs Vehikel und eine von acht Strecken entschieden hat, brettert nach einer rasanten Kamerafahrt durchs 3D-Gelände zwischen schrillen Comic-Aufbauten hindurch: Die kunterbunte Meute fegt über Stock und Stein, schlittert durch enge Kurven und an orientalischen Palästen vorbei. Auf dem Gruselparcours von Mr. Monster amüsieren Euch baufällige Spukschlösser und schauriges Wolfsgeheul. Wer seine Karre mitten ins Gedränge manövriert, zieht seinem Konkurrenten eins über den Schädel oder greift auf eines von zwei Spezialmanövern zurück: Hat Euer Fahrer vor dem Scharmützel eifrig Energiesterne eingesammelt, klappt Euer Vehikel eine Monsterhupe aus dem Kofferraum, fährt Kreissägen aus oder trudelt für wenige Sekunden als fliegender Teppich über die wütende Gegnermeute hinweg. Clevere Fahrer brausen über sämtliche Sternenhaufen, sammeln Dynamitstangen und sacken gewissenhaft jede Treibstoffrakete ein. Hat Euer Cartoon-Mobil tüchtig Sprit getankt, schlagen auf Knopfdruck Funken aus dem Auspuff: Ihr drückt das Gaspedal bis zum Anschlag und saust mit

Der Sultan

Mit dichtem Bartwuchs, breitem Grinsen und obligatorischem Turban erinnert der kauzige Wüstenbewohner an den klassischen Märchenkalifen, obendrein fasziniert der rundliche Scheich mit magischem Talent und funktioniert sein Auto in einen fliegenden Teppich um. Wer seinen Kurs anwählt, braust durch eine verträumte Märchenkulisse aus 1001 Nacht. Mit opulenten Palastbauten und Palmenhainen erinnert der Parcours an die Orient-Metropole Bagdad.

Mr. Monster

Frankensteins Kinderschreck versucht sich als Rennsportler. Dümmlicher Gesichtsausdruck, giftgrüner Teint und Gehirnbolzen täuschen, mit Fledermausflug und heftiger Magieattacke hat es Monster-Junior faustdick hinter den Schimmel-Lauschern. Nur die mutigsten Fahrer trauen sich in seine gruselige Heimat: Wer sich von Orgelgedröhne und schaurigen Spukschlössern unbeeindruckt zeigt, hat im transsilvanischen Sumpf eine Chance.

Der Cowboy

Der vierschrötige Cowboy lädt zum Radikal-Kurs vor Mount Rushmore, allerdings wurde das Monument für Ubi Softs Spektakel drastisch entfremdet: Statt den amerikanischen Präsidenten wurden die „Streetracer"-Chaoten im Fels verewigt. Der muntere Cowboy zeigt sich allerdings als zurückhaltender Fahrer: Erst wenn Eurem muskulösen Texaner die Gegner zu nahe auf die Kotflügel rücken, klinkt sein himmelblauer Wagen allerlei Werkzeuge aus dem Kofferraum.





Neben der obligatorischen Rückansicht könnt Ihr Euer Vehikel aus der Ego-Ansicht und einer Dreiviertel-Perspektive betrachten oder mit Mini-Mobilen über den Parcours rasen.



Mr. Cool auf seinem Gebirgs-Parcours: Nur "Street Racer"-Profis wagen sich an die kurvige Strecke, Anfänger donnern alle naselang gegen Felstexturen.





Im Zwei-Spieler- und Multi-Player-Modus braust Ihr mit bis zu acht Kumpels gleichzeitig über Splitscreen-Kurse.



Wer sich noch an scharfe Kurven und Sprünge gewöhnen muß, betrachtet sein Winzauto aus der Draufsicht.

Opa Quax



Kriegsveteran oder Hobbyflieger? Als ältestes „Streetracer"-Mitglied setzt der greise Bruchpilot auf die technischen Erungenschaften einer verflossenen Generation: Der rasende Großvater zerschnippelt die Gegner mit winzigen Kreissägen oder verwandelt sein rustikales Vehikel in einen Doppeldecker.

Beach-Beauty



Wo schwere Jungs über den Asphalt brettern, sind vollbusige Schönheiten nicht weit: Das fesche „Streetracer"-Girl geht als einzige Frau an den Start, mit rosa gesprühtem Töff-Töff und betörender Angriffstechnik setzt die Rennfahrerin auch den dicken Sumo außer Gefecht: Statt die Konkurrenz mit nackter Faust zu vertrimmen, setzt das Mädel ihren Seidenschal als Peitsche ein. Beach Beauty und ihre Fans brausen über einen sonnigen Strandparcours, riesige Bälle entfremden pfiffige Fahrer als Trampolins.

Der Zulu



Sogar die afrikanischen Hinterwäldler haben einen Teilnehmer ins Rennen geschickt: Zwar mußte der einheimische Medizinmann mit toxischen Argumenten überzeugen, aber mit einem rüstigen Rhinozeros im Kofferraum schlägt sich der übergewichtige Zulu nicht schlecht: Wenn Euch ein Gegner den Kotflügel lädiert, lugt der zornige Rhino aus dem Wagen und schmeißt dem aufdringlichen Gegner einen grinsenden Baby-Hippo an die Birne. Wer sich für den afrikanischen Kurs entscheidet, braust durch Steppe und Schlammlöcher; über einem malerischen Bach thronen zwei Holztürme und eine Hängebrücke.



16-Bit-Raser erinnern sich an die Mega-Drive- und Super-NES-Vorläufer des 32-Bit-Remakes. Spieldesign und Charakterwahl wurden aus den 16-Bit-Versionen übernommen und technisch aufgemöbelt. Oben seht Ihr einen Level aus der Nintendo-Variante: Eure Chaoten brausen über flache Mode-7-Kurse im "Mario Kart"-Ambiente.

Sumo San



Zwar sagt man den zentnerschweren Sumoringern ein gutmütiges Naturell nach, aber hinter dem „Streetracer"-Steuer überzeugt Euch der speckige Kämpfer vom Gegenteil. Massivstes Argument der Sumo-Bombe: sein Gewicht. Wenn der massige Ringer zum Schlag ausholt, donnert sogar Frankenstein-Junior ins Abseits, mit ekligen Stromstößen heizt der kompromißlose Nippon-Rowdie mehreren Konkurrenten auf einmal ein. Anstatt durch einen malerischen Steingarten zu brausen, protzt die Sumo-Strecke mit japanischer High-Tech-Kulisse: Eure Fahrer brausen durch den Windschatten von riesigen Stahlkolossen und Monsterbauten.

Mr. Cool



Mit Sportcoupé, Elvis-Tolle und Ray-Ban-Brille fegt Mr. Cool über malerische Gebirgspässe: Der dreiste Rocker malträtiert die Widersacher mit einer Monstertröte und drängt seine Gegner in die Streckenbegrenzung. Mit halsbrecherischen Kurven und fiesen Hindernissen ist sein verwinkelter Gebirgskurs der schwerste Parcours.

dröhnendem Motor an Euren Kontrahenten vorüber.

Unvorsichtige Parcours-Rowdies werden in die Pampa geprügelt: Nach Bekanntschaft mit der gegnerischen Faust sieht Euer Fahrer Sterne, der belämmerte Held manövriert seine Karre zur Streckenbegrenzung, donnert gegen eine Mauer oder holpert zwischen Kakteen und Felsbrocken hindurch. Wer trotz Prügel und Crashs bis zur letzten Runde durchhält, möbelt seinen Fahrstil mit Bonus-Gegenständen und waghalsigen Bremsmanövern zur Hochform auf: Während der gestreßte Comic-Held das Gaspedal bis zum Anschlag drückt und die anderen Fahrer von der Straße kickt, schlagen zwei Stichflammen aus Eurem Wagen. Wer im „Practice"-Modus fleißig Fahrtechnik und Bonus-Sammeln trainiert hat, braust per Multiplayer-Adapter mit bis zu acht Kumpels über Miniatur-Splitscreens oder wagt sich an die rabiate „Rumble"-Arena: Alle acht Helden jagen mit quietschenden Bremsen durch eine klaustrophobische Manege und manövrieren ihre Konkurrenten aus. Während Ihr Eure Feinde mit kompromißlosem Special-Einsatz ausbootet, grölen auf den Zuschauerrängen die begeisterten Fans. *rb*







In der Automobilauswahl seht Ihr ein schräges Fahrerporträt, nebenan werden der rotierende Wagen und sämtliche Spezialfähigkeiten demonstriert.

FAZIT

TITEL
Street Racer
HERSTELLER
Ubi-Soft
SYSTEM
Playstation, Saturn
BRD-RELEASE
ab November

Aufwendiges Fun-Autorennen mit putzigen Charakteren und schmucker 3D-Optik. Spielerisch mit "Super Mario Kart" verwandt.



Kater Greebo ist die Schoßkatze von Scheibenwelt-Hexe Nanny Ogg: Der einäugige Räuber jagt mit Vorliebe ausgemergelte Wölfe und terrorisiert die Bürger der Bergprovinz Lancre. Im Roman „Totol verhext" wird Greebo kurzzeitig in einen angriffslustigen Menschen verwandelt – mit Augenklappe und unverschämtem Sex-Appeal!

Die „Geflickte Trommel" ist die berüchtigste Spelunke auf der ganzen Scheibenwelt und der Arbeitsplatz von Detritus (der grüne Klotz hinter der Theke), bis der stadtbekannte Rausschmeißer-Troll zum Oberobergefreiten in der Stadtwache avanciert.



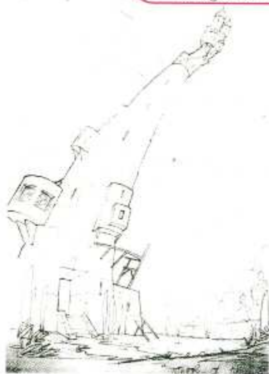
Rincewind stöbert in der Bibliothek der Unsichtbaren Universität herum: Die gigantische Ansammlung von Wissen verursacht eine Raum-Zeit-Krümmung - den sogenannten „L-Raum". Als Bibliothekar wird ein gutmütiger Orang-Utan beschäftigt, der sich wortgewandt mit „Ugh" und „Iihk" durchs Leben schlägt.

Alles Sense!

Chaotenmagier Rincewind sucht den Tod: Pratchetts "Discworld"-Schnitter wurde aus dem Verkehr gezogen, der vertrottelte Zauberer macht sich in seinem zweiten Playstation-Abenteuer auf die Suche.



Rincewind in Djelibeby: Pratchetts-Ägyptenverschnitt liegt am Fluß Djel, fungiert als Puffer zwischen zwei mächtigeren Nationen und ist obendrein die Heimat der fähigsten und spuckwütigsten Mathematiker (Kamele).



Der Kunstturm der „Unsichtbaren Universität": Das baufällige Gemäuer wurde zwischenzeitig zur Behelfs-Bibliothek umfunktioniert und zum Schauplatz einer Invasion aus den Kerkerdimensionen.

Kaum hat man sich an die Vorstellung gewöhnt, irgendwann einem hageren Knochengerüst mit Grinsefratze und schwarzer Kutte gegenüberzustehen, verschwindet das Gerippe einfach von der Bildfläche. Man hat den Tod in Pension geschickt und niemand muß sich mehr vor einem vorzeitigen Ableben fürchten. Der Haken: Was passiert, wenn einen die Zeit einholt und die Sanduhr abgelaufen ist? Zwar verhalten sich die Verstorbenen wie eh und je ziemlich ruhig, aber tot sind sie deshalb noch lange nicht: Die armen Teufel schweben als Untote in einer Schattenwelt zwischen Diesseits und Jenseits, während sie vergeblich auf den Sensenmann warten. Die hilfsbereiten Magier ziehen sich zwecks wichtiger Todesstudie in ihre "Unsichtbare Universität" zurück. Nach kurzer Debatte schickt man den Magier mit den größten Überlebenschancen an die Front: Hilfsbibliothekar Rincewind gilt als größter Experte für perfektes Flüchten, das Überlebenstalent des unfähigen Magiers ist legendär.

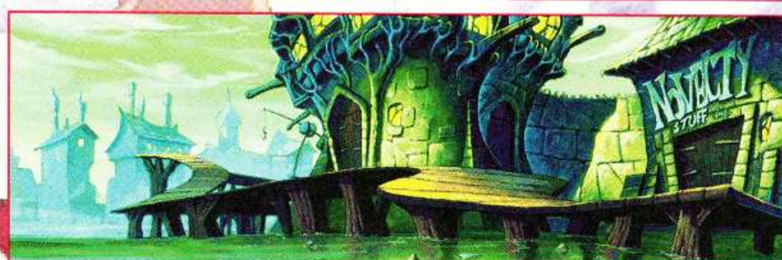
Wie im ersten Teil widmet sich der vertrottelte Rincewind seiner bevorzugten Alltags-Beschäftigung: Euer Zauberer stolpert von einem Fettnäpfchen ins nächste, sogar Adventure-Profis haben alle Hände voll zu tun, das schlacksige Sprite mit PC-üblicher Abenteuersteuerung und Adventure-Icons aus dem Schlamassel zu lotsen, sämtliche Menüpunkte und Optionen wurden aus dem Vorgänger übernommen. Ihr steuert Euer Rincewind-Sprite mit Maus oder Joypad durch Pratchetts Scheibenwelt-Universum, in unserer Bilderfolge erläutert Reiseführer Bannert die vorlagengetreuen Schauplätze: Auch wenn laut Pratchett "zuviel des Guten schadet", hat der Scheibenwelt-Schöpfer wieder begeistert mitgewerkelt. *rb*



Rincewind kraxelt auf die Dächer und das Domizil der städtischen Gargoyle-Trolle.



„Holy Wood", die Filmmetropole der Alchemisten: Pratchett erzählt, wie die Bilder laufen lernen, verlauste Straßenköter dreiste Sprüche klopfen und „Treibe mich selbst in den Ruin"-Schnapper 1000 Elefanten bestellt.



Namensgeber der riesigen Scheibenwelt-Metropole ist der Fluß Ankh. Der mächtige Strom wird im Zentrum von Ankh-Morpork zur dickflüssigen Kloake, auf der sogar potentielle Mordopfer unbesorgt ans Ufer schlendern können. Das Verbrechen wurde mittlerweile unter Gildenaufsicht legitimiert.

MARO VIDEOSPIELE

MARO in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.



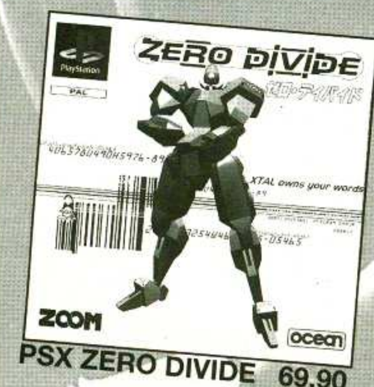
PSX DESCENT 89,90



PSX HI-OCTANE 39,90



PSX JUP. STRIKE 39,90



PSX ZERO DIVIDE 69,90

Solange Vorrat reicht:
SNES MARIO RPG US.
DM 119,90

NEO GEO CD ROM

Double Speed	DM	799,90
Single Speed (gebraucht)	DM	299,90
(ANKAUF von NEO GEO Singlespeed)		
JOYSTICK	DM	129,90
Clubzeitung 3	DM	10,90

NEO·GEO CD Spiele

SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
METAL SLUG	DM	139,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	99,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	99,90
GOW CAIZER	DM	99,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
SHINOKEN	DM	139,90
NEO TURFMASTER	DM	99,90
ZINNTRICK	DM	99,90
STAKES WINNER	DM	99,90
KING OF FIGHTERS 96	DM	139,90

SONDERANGEBOT NEO GEO CD

KING OF FIGHTERS 94	DM	39,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
RIDING HERO	DM	59,90
BASEBALLSTARS PROFESSIONAL	DM	59,90
SAVAGE REIGN	DM	69,90
VIEW POINT	DM	59,90
FATAL FURY 3	DM	79,90
MUTATION NATION	DM	59,90
ROBO ARMY	DM	99,90
NINJA COMMANDO	DM	89,90
CROSSED SWORD	DM	59,90
PULSTAR	DM	69,90
ALPHA MISSION II	DM	69,90
NINJA COMBAT	DM	69,90
GHOST PILOTS	DM	69,90
FOOTBALL FRENZY	DM	69,90

NEO GEO MODULE NEU

SAMURAI SHODOWN 3	DM	299,90
PULSTAR	DM	599,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90
SHINOKEN	DM	599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB	DM	50,—

SONY IMPORT

MEGA MAN X 3 JP.	DM	69,90
TEKKEN II JP.	DM	149,90
GALAXIAN 3 JP.	DM	69,90
DIE HARD TRILOGY US.	DM	119,90
WARRIORS OF FATE JP.	DM	79,90
PROBOTECTOR US.	DM	139,90
ZERO DIVIDE US.	DM	49,90
GUNDAM 2 JP.	DM	69,90
WOLF FANG JP.	DM	69,90
TOBAL NO. 1 JP.	DM	149,90

NINTENDO 64 JP

GRUNDGERÄT INCL. MARIO 64	DM	799,90
JOYPAD	DM	99,90
MEMORY CARD	DM	49,90
PILOT WINGS 64	DM	199,90
SHADOW OF THE EMPIRE 64	DM	229,90
WAVE RACE 64	DM	229,90
SUPER MARIO KART 64	DM	229,90

SONY PLAYSTATION dt. DM 389,90

CYBERIA	DM	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM	79,90
TEKKEN	DM	99,90
PHILOSOMA	DM	89,90
GALAXY FIGHT	DM	49,90
PRIMAL RAGE	DM	69,90
CRITICOM	DM	49,90
SHELLSHOCK	DM	79,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DM	99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM	99,90
VIEW POINT	DM	79,90
RISE 2: RESURECTION	DM	69,90
NEED FOR SPEED	DM	99,90
RESIDENT EVIL	DM	89,90
DARKSTALKERS	DM	99,90
RIDGE RACER 2	DM	99,90
TOSHINDEN 2	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	89,90
DISCWORLD KPL. DT.	DM	89,90
WING COMMANDER 3	DM	99,90
NHL POWER PLAY HOCKEY	DM	89,90
IMPACT RACING	DM	89,90
AGILE WARRIOR	DM	69,90
PARODIUS	DM	59,90
PSYCHIC DETECTIVE	DM	59,90
TOTAL ECLIPSE	DM	59,90
FORMEL 1	DM	109,90
FADE TO BLACK	DM	99,90
TILT!	DM	89,90
RETURN FIRE	DM	99,90
OLYMPIC GAMES	DM	89,90
TRACK & FIELD	DM	99,90
AQUANAUT'S HOLIDAY	DM	99,90
GALAXIAN 3	DM	99,90
NAMCO MUSEUM 1	DM	99,90
TEKKEN 2	DM	109,90

ZUBEHÖR

GAMEBUSTER	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90
8 MEG MEMORY CARD	DM	89,90
RGB-KABEL	DM	39,90

SEGA SATURN dt. DM 449,90

SEGA RALLY	DM	69,90
HANG ON GP' 96	DM	69,90
GALAXY FIGHT	DM	49,90
TOSHINDEN	DM	69,90
DAYTONA USA	DM	69,90
SHELLSHOCK	DM	69,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	79,90
TRUE PINBALL	DM	79,90
MYSTARIA	DM	79,90
NIGHTS + ANALOG-PAD	DM	149,90
DECATHLETE	DM	99,90
LEGEND OF OASIS	DM	99,90

SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	59,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM	49,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	79,90
STORY OF THOR JP.	DM	69,90
GEBOCKERS JP.	DM	49,90
GUNDAM JP.	DM	69,90
FIFA 96 US.	DM	49,90
DARIUS GAIDEN JP.	DM	49,90
REVOLUTION X US.	DM	49,90
WORLD HEROES PERFECT JP.	DM	129,90
BOMBERMAN	DM	129,90

MAGAZINE

PSX MAGAZIN + CD DT. PAL	DM	12,80
PSX MAGAZIN + CD ENGL. PAL	DM	24,90
GAME FAN	DM	19,90
EDGE	DM	19,90
RESIDENT EVIL HINT BOOK	DM	39,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · **70173 Stuttgart**
Telefon 07 11/22 14 22 · **Fax 07 11/22 14 25**
Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.





Jump'n'Run 1996: Wo vor Jahren noch flache Plattformen die Spielwelten beherrschten, hüpft Ihr nun über märchenhaft gestaltete Parcours.



Wolken-kuckucksheim: Ihr verlaßt den Erdboden und erklimmt bizarre Luftschlösser.

Springt sie? Die gewagte Architektur von "Pandemonium" macht Euch schwindlig. Die eingeblendeten Zahlen gibt´s natürlich nur in der von uns gespielten Vorabversion.

Im Reich der Hängebrücken und Riesenpilze

3D-Jump'n'Runs kommen in Mode: Mit dem surrealen Abenteuer "Pandemonium" fordert US-Hersteller Crystal Dynamics Sonys "Crash Bandicoot" zum dreidimensionalen Geschicklichkeitsduell.

Die Spielewelt schwebt im 3D-Rausch, doch nur wenige Hersteller schafften es bisher, ein Jump'n'Run-Abenteuer in der dritten Dimension zu realisieren. An die zukunftsträchtige Spielmechanik wagen sich nur die Großen: Nintendo schuf mit "Super Mario 64" das bis heute einzig wahre 360°-Abenteuer, Sega mit "Nights" eine actionlastige Alternative in traumhaftem Pseudo-3D. Für die Playstation sind zwei Schwergewichte am Start: Währens Sony "Crash Bandicoot" auf seine erste 3D-Reise schickt, gab Medienriese BMG beim Hausentwickler Crystal Dynamics das Projekt "Pandemonium" in Auftrag. Nach einer ersten Präsentation auf der e3-Messe in Los Angeles erhielt MAN!AC nun eine spielbare Vorabversion.

Wie "Nights" stellt Euch auch "Pandemonium" vor die Wahl zwischen zwei Spielehelden: Den Hofnarr Fargus werdet Ihr nie ohne seinen magischen Stab "Sid" antreffen: Ein unzertrennliches Gespann, das mit vorlauter Sprachausgabe Witze reißt. Das weibliche Heldengegenstück heißt Nikki, ist rothaarig und ebenfalls mit der menschlichen



Hier erkennt Ihr, wie "Pandemonium" aufgebaut ist: Der Hintergrund ist eine 2D-Bitmap-Ebene, der Vordergrund besteht aus schattierten Flächen, die mit Texture-Mustern überzogen werden.

Stimme eines amerikanischen Entertainers ausgestattet. Das lose Mundwerk der Helden erinnert an Crystal Dynamics' "Gex", doch von den akustischen Gags abgesehen hat "Pandemonium" mit diesem 2D-Jump'n'Run nicht viel zu tun. Statt dessen hat Crystal Dynamics aus Tausenden von Polygonen und zwei Dutzend hochauflösender Bitmap-Hintergründen eine Welt zwischen Märchenparadies und Alptraum-Hölle geschaffen. Unter Euren Füßen scrollen gepflasterte Wege und Holzbrücken,



Panorama-Verzerrung: Um die Spielewelt immer übersichtlich darzustellen spielt Crystal Dynamics mit der Perspektive und der flexiblen Kamera.

FANTASTISCHE

NAME	HERSTELLER/LAND
Super Mario 64	Nintendo, J
Nights	Sega, J
Crash Bandicoot	Sony, USA
Pandemonium	Crystal Dynamics, USA



Hinter den sieben Bergen: Im Morgengrauen macht sich Nikki, eine der beiden "Pandemonium"-Spielfiguren, im ersten Level auf die Socken.



Fratze im Fels: Die fantastischen Hintergründe sind an die Ölgemälde des Fantasy-Künstlers Hildebrand angelehnt.



Das Zoom-Feature holt Euren Helden auf Tuchfühlung. Spielerisch ließ sich der Zoom in unserer Vorabversion nicht einsetzen.



In den Seilen: Einer der "Pandemonium"-Levels versetzt Euch auf den fliegenden Holländer, ein Geisterschiff, das statt den Ozeanen das Firmament bereist.



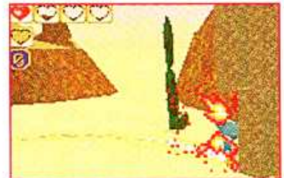


Bei Eurem Spurt über elastische Pilze und durch massive Baumhäuser wuseln Euch Polygon-Monster in den Weg. Mit einem Mario-bewährtem Kopfsprung überwindet Ihr sie.



Highspeed-Rutsch durchs Weltall: Die Bahn ist mit Flipper-typischen Targets und Hindernissen bestückt.

wenn von einer friedlichen Gebirgslandschaft in zunehmend abgefahrenere Welten aufbricht. Die frechen Polygon-Mißgeburten und schnappenden 3D-Pflanzen züchtigt Ihr anfangs mit einem Kopfsprung à la "Mario". Erst später stehen Euch durch fleißiges Extrasammeln auch magische Partikelgeschoße zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr Euch verwandeln: Hofnarr Fargus wird zur Schildkröte, während Nikki als Nashorn durch die 3D-Landschaft wütet.
Neben rennenden, kriechenden und fliegenden Fabelwesen wendet sich auch die Umwelt gegen Euch: In einer alten Mühle versuchen Euch Kreissägen zu zerschnipseln, in einer Tempelhöhle rennt Ihr wie "Indiana Jones" vor einem gewaltigen Felsboller davon. Die einfalls- und abwechslungsreiche Gestaltung der Plattformwelt ist das A und O jedes Hüpfspiels. Je nach Thema (Natur, Einöde, Fantasy oder Science Fiction) fährt das Entwickler-Team um Paul Reiche ("Archon", "The Horde") andere Gags und Elemente auf: Ihr spurtet Wendeltreppen in höllische Tiefen oder schwebt auf der Gondel durch ein Luftschloß. Rutschbahnen, Fließbänder und Gebüsch mit federndem Trampolin-Effekt – ein Level präsentiert sich Euch gar als galaktische Flipperbahn, auf der Euch einige Gates beschleunigen und reflektieren, andere Hindernisse Euch aber aufhalten. Eine freischwebende Kamera ist Euch immer auf den Fersen: Im Gegensatz zu "Crash Bandicoot" wird die Perspektive nicht zwischen den Levels umgeschaltet, sondern ständig stufenlos verändert. Die Landschaft rotiert und zoomt, sodaß Ihr immer einen idealen Blickwinkel behaltet. *wi*

Jeder der beiden Helden besitzt andere Verwandlungsfähigkeiten: Hier tobt Nikki als Nashorn durch die Wüste und Granitwald.





In der Tropfsteinhöhle erklimmt Ihr unheimliche Kristall-Konstruktionen, balanciert über Hängebrücken und einen gefrorenen See.

TITEL: Pandemonium
HERSTELLER: Crystal Dynamics
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: November

FAZIT

Jump'n'Run-Abenteuer vor flexibler 3D-Kamera. Die optische Vielfalt der Level läßt Präzisions-Hüpfspieler auf vergnügliche Stunden hoffen.

WELTEN: 3D-HÜPFER IM VERGLEICH

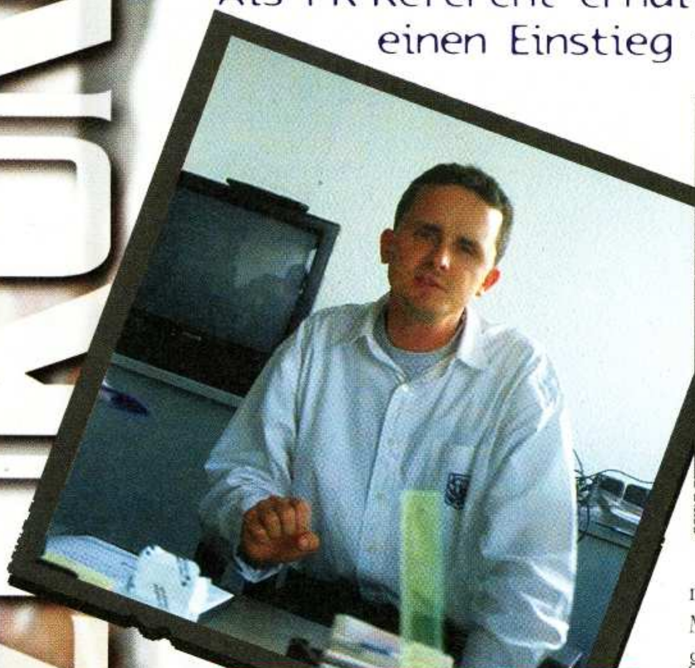
WELTEN	BEWEGUNG	KAMERA	BEMERKUNG
15 zzgl. geheimer Welten	360°, völlig frei	interaktiv 3D (Polygone)	Das einzige echte 3D-Spiel: Die Welt besteht komplett aus Polygonen, ist in alle Richtungen begehbar und durch Partikel- und Transparenz-Effekte verschönert.
9	Auf vorgegebenen Wegen, im Lauf-Modus völlig frei.	Bewegt sich frei, kann nicht vom Spieler gesteuert werden.	Polygon-Dämon Nights fliegt durch eine verträumte 3D-Szenerie: Euer Held darf sich frei bewegen, die Flugperspektive ist allerdings vorgegeben.
über 20	Auf vorgegebenen Wegen.	Nicht interaktiv, Perspektive wechselt nur zwischen den Levels.	Beuteltier Crash flitzt durch Jump'n'Run-Welten mit konventionellem Hüpf-Design, statt Sprite-Optik genießt Ihr 3D-Welten und etliche Perspektiven.
18	Auf vorgegebenen Wegen.	Bewegt sich frei, kann nicht gesteuert werden, Zooms sind möglich.	Sehr Texture-Map-lastige Darstellung. Shading, aber nahezu keine Transparenz-Effekte, Objekte im Vordergrund sind Polygone, hinten eine 2D-Bitmap-Ebene.

JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

PR Assistant/ PR Manager

Messen, Mailings und die neuesten Spiele aus erster Hand: Als PR-Referent erhalten verspielte Schul- und Studienabgänger einen Einstieg in die boomende Software-Branche.



"Eine verdammt harte Branche!" scheint uns Segas Presse-Manager Thorsten Moe zuzuraunen. Gute Nerven und rhetorisches Geschick sind hilfreich im Umgang mit der kritikfreudigen Fachpresse.



Auch die Konzeption und Produktion von PR-Broschüren, TV- und Kinospots (Bild: Thorsten mit „Nights"-Folder und -Video) unterliegt der Presseabteilung.

Florian Stangl, Presse-Manager bei Electronic Arts in Aachen, ist gestreßt: Auf seinem Schreibtisch stapeln sich ungeduldige Anfragen der Fachjournalisten, das Fernsehen möchte über Jürgen Prochnovs Wandlung vom Filmschauspieler zum CD-ROM-Helden informiert werden und mit der „European Computer Trade Show" steht die wichtigste europäische Spielemesse auf seinem Terminplan. Ein heißer Herbst: Die ECTS erfordert einen organisatorischen Rundumschlag, doch trotz des überquellenden Schreibtisches möchte Florian den Messe-Trubel nicht missen: „Als Presse Manager von EA Deutschland freue ich mich auf die ECTS – im Gegensatz zur e3 in Los Angeles kann ich hier endlich mal neue Spiele zeigen."
Die Freude am Produkt und die Fähigkeit, die eigene Begeisterung zu vermitteln, haben alle PR-Referenten, egal ob Assistant oder Manager gemein. Laut Vincent Pargney, der sich als Marketing-Chef von Eidos/Centregold gerade nach einem Presse-Manager umsieht, ist das sogar die wichtigste Eigenschaft: „Wir suchen einen Mann, der sich für das Produkt begeistert und diese Begeisterung auch vermitteln kann".
Trudelt die erste Vorabversion eines langerwarteten „A-Titels" im Büro ein, wird erst gezockt und dann bei der Presse angeklingelt. Besonders wichtige Produkte werden via Deutschland-Rundreise den Redaktionen vorgestellt. Dann sieht man Psygnosis' Ingo Zaborowski im schwarzen S-Klasse-Leihwagen die Autobahn herabdonnern, im Gepäck nur eine Zahnbürste und einen Stapel mit „Wipe Out 2097"-Golddiscs. Den staunenden Spieleredakteuren einen Toptitel vorab zu präsentieren macht Spaß – erscheinen im nächsten Monat doppelseitige Previews in allen Magazinen, weiß Ingo, daß er seine Reisekosten gut angelegt hat. Auf der anderen Seite fallen aber auch einige mittelprächtige Produkte in das Aufgabengebiet des PR-Managers: „Einige Titel sind nicht besonders gut – die schicke ich erst gar nicht an die Presse raus", nörgelt Segas PR-Manager Thorsten Moe über die wenigen schwarzen Schafe in seiner Produktpalette. Weitaus häufiger sind die Spiele, die zwischen die Extreme „Top" und „Flop" fallen: Hier müssen die PR-Profis nachhelfen und die Redakteure haarklein in die Vorzüge des Produktes einweihen.
Eine Anstellung als PR-Assistant ist für viele Schul- und Studienabgänger das optimale Sprungbrett in die Spielebranche. Ein Bildungsweg ist nicht vorgegeben: Um als PR-Assistant anzufangen, braucht Ihr gute kommunikative Fähigkeiten und ein sicheres Auftreten, Verhandlungsgeschick und Spaß im Umgang mit Vertretern von Fach- und Publikumspresse. Erfahrung mit Computer- und Videospielen ist wichtig, denn sonst fällt´s Euch schwer die Vorzüge und Verkaufsargumente Eurer Produkte gegenüber der Presse hervorzuheben. Begrüßt wird auch die Berufserfahrung in einer PR- oder Marketing-Agentur, ein abgeschlossenes Studium besitzen aber nur die wenigsten PR-Profis. Für die weitere Karriere und den Aufstieg ins Management ist eine akademische Bildung jedoch von Vorteil. Auch auf Euer Gehalt kann eine akademische Ausbildung Einfluß haben.
Davon abgesehen schwanken die Gehälter eines PR-Assistenten je nach Alter und Berufserfahrung sowie Größe des Arbeitgebers zwischen 4.000 und 6.000 Mark brutto, die eines PR-Managers zwischen 5.000 bis 7.000 Mark. Ein berufserfahrener PR-Manager eines international operierenden Konzerns erhält oft sogar eine monatliche Bezahlung im fünfstelligen Bereich. *wi*



Rollentausch: Während sich Ex-PR Jörg Kähler selbständig machte, wechselte Ingo Zaborowski von der MAN!AC-Redaktion in die Psygnosis-Presseabteilung.

Info

BERUF
PR Assistant
PR Manager

GEHALT
4.000 bis 7.000 DM

STUDIUM
Journalistik o.ä.
(nicht notwendig)

Zukunftssicherer Beruf für Spielekenner mit Charisma und guten kommunikativen Fähigkeiten. Aufstieg ins Management (Pressearbeit oder Marketing) möglich.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE

KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH: Produzent Projektleiter • Spieldesigner • Spieleprogrammierer • Musiker & Soundprogrammierer • Computer-Grafiker

ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH: Sales Assistant Manager • Marketing Assistant Manager • PR Assistant Manager • Trade Marketing Assistant Manager • Produkt Label Manager

"Programmierpapst und Branchen-Veteran Chris Crawford zu Virtual Reality, Grafik-Overkill und dem Spieldesign der Zukunft (aus "Powerplay"):

"Wo bleibt die Phantasie? Wenn wir es einmal schaffen, totalen Realismus zu erreichen, dann werden unsere Spiele wie das richtige Leben - langweilig!

Ich denke, daß die sich ständig verbessernden Fähigkeiten der Hardware nur noch dazu dienen, den kreativen Bankrott der Designer zu vertuschen."

EINSPRUCH

MAN!AC sieht's nicht so düster: Klar müssen Idealisten erkennen, daß mit hundertfacher Hardware-Power und monströsen Speichermengen der Spielspaß nicht genauso dramatisch zulegen kann. Auch neue Spielkonzepte sind rar – aber fallen Automobilisten in tiefe Depressionen, nur weil sich seit vielen Jahren nur mehr geringe Fortschritte in Motorleistung und Spritverbrauch ergeben? Mit grafischen Verfeinerungen und spielerischen Erweiterungen bewährter Konzepte machen aktuelle Konsolen- und PC-Spiele genausoviel Spaß wie jeher. Gerade die Vielfalt der PC-Veröffentlichungen offenbaren keine Anzeichen von "kreativem Bankrott".

Bildformatprobleme bei der Playstation

Vorsicht beim Monitor-Kauf: Einige TV-Modelle geben das Playstation-Bild lediglich im 16:9-Breitbild-Format wieder.

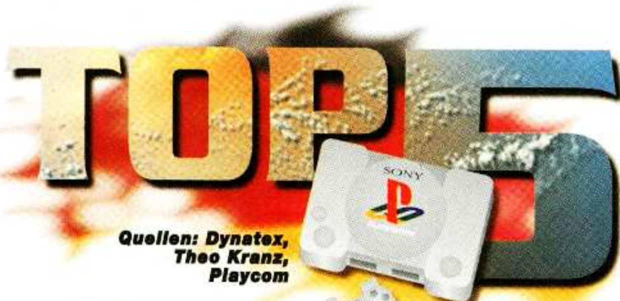
Wer sich mit dem Gedanken trägt, einen neuen Fernseher zu erwerben und eine Playstation besitzt, sollte das Zusammenspiel der Geräte vorher testen: Einige Modelle von Herstellern wie Sony oder Philips weigern sich, das Playstation-Bild korrekt im 4:3-Format wiederzugeben. Statt dessen muß man mit einem durch fette Balken beschnittenen 16:9-Bild vorliebnehmen, bei dem Größenverhältnisse nicht stimmen. Laut Sony ist das Problem bekannt, über eine Lösung wird nachgedacht.

Nintendo 64 für $199

Gerüchte verdichten sich, daß Nintendo seine 64-Bit Konsole in Amerika für 199 US-Dollar veröffentlicht.
Nintendo dementiert, daß in Japan unerwartete Verkaufsrückgänge auftreten.

Preisverfall noch vor dem Hardware-Start: In den USA deuten alle Anzeichen darauf hin, daß Nintendo seine neue 64-Bit-Konsole für $199 (320 Mark), statt für bisher angekündigte $249 (400 Mark) in den Handel bringt. Die Preissenkung wäre eine direkte Reaktion auf die Hardware-Politik der Mitbewerber Sega und Sony, die im Mai dieses Jahres die Preise ihrer 32-Bit-Konsolen überraschend auf jeweils $199 gesenkt hatten. Der Verkaufsstart des Nintendo 64 ist in Amerika auf den 30. September festgesetzt.
In Japan scheint die Nintendo-64-Euphorie nach phänomenalen Verkäufen in der Startphase abgeflaut. Während der letzten Wochen wurden in der japanischen Presse und im Internet abnehmende Nintendo-64-Verkäufe aufgrund des geringen Software-Angebots gemeldet: Nach wie vor sind nur die bekannten drei Spiele lieferbar. Auch Nintendos Kürzung der Release-Liste von 21 auf nur noch 14 Titel bis Ende 1996 wurde als Grund für die abwartende Haltung der Verbraucher genannt (siehe Meldung rechts).
Nintendo beeilte sich, die Meldungen zu dementieren und erklärte, daß in Japan eine Million Grundgeräte ausgeliefert wurden. In Amerika habe man bereits über eine Million Vorbestellungen gezählt, bis März 1997 plant Nintendo, in Japan und Amerika fünf Millionen Konsolen abzusetzen. Genaue Angaben über die Verkaufsentwicklung seit der Premiere am 23. Juni wurden jedoch nicht gemacht. Zum US-Verkaufsstart sollen 600.000 Geräte verfügbar sein, lediglich "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" gelten als sichere Premieren-Titel. Ob die Automatenumsetzung "Crüisn' USA" termingerecht fertiggestellt ist, bleibt abzuwarten. Dafür dürften Williams' "NBA Hangtime" sowie ihre Beat'em-Up-Trilogie fertig sein.





Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

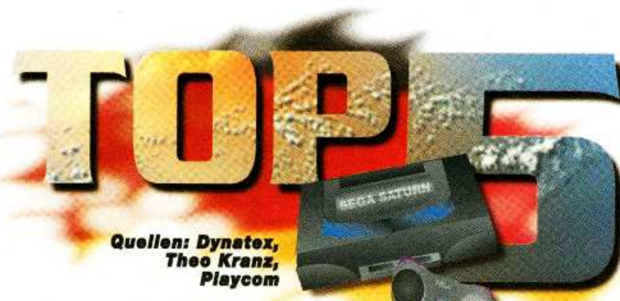
1. **Resident Evil** — Capcom
Wie erwartet: Das (nicht zuletzt wegen drastischer Werbung) indizierungsgefährdete Splatter-Abenteuer schießt an die Spitze.

2. **Int. Track & Field** — Konami
Wie in Atlanta: Weltrekorde purzeln und Daumen schmerzen in Konami's Feuerknopf-Olympiade. Ohne Schweiß kein Preis.

3. **Fade to Black** — Electronic Arts
Wie vernagelt: Rachsüchtige Aliens vermiesen Conrad "Flashback" Hart seinen Raumflug und liefern ihn im Knast ab.

4. **Space Hulk** — Electronic Arts
Wie im Rollenspiel: Plasma-gerüstete Space Marines in der Tunnelschlacht gegen blutrünstige "Genestealers".

5. **Battle Arena Toshinden 2** — Takara
Wie im Karussell: Einmal links herum drehen, dann in die andere Richtung.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1. **Need for Speed** — Electronic Arts
Mit Gas und Gangschaltung: Im Video-Ferrari fährt sich's umweltbewußter (und billiger) als mit dem Original.

2. **Gun Griffon** — Sega
Mit Kanonen und MG: Düsteres Sci-Fi-Kriegsspektakel in der Mech-Ego-Perspektive. Vorsicht, tieffliegende Granaten...

3. **Shining Wisdom** — Sega
Mit 16-Bit-Grafik: Action-Adventure ohne besondere Höhen und Tiefen. Und ohne besonderen Spielwitz...

4. **Panzer Dragoon 2** — Sega
Mit Drachen die Evolution genießen: Spektakuläres Baller-Epos auf streng vorgegebenen dreidimensionalen Luftpfaden.

5. **Nights** — Sega
Mit Analog-Stick: Schon als Import verkauft sich Sega's Herbst-Hit traumhaft. Sega hat uns nicht zuviel versprochen...



NEWS

Nintendo 64: 14 Eigenproduktionen bis Ende 1996

Von "Wave Race" bis "Yoshi´s Island 64": Nintendo präsentiert das offizielle Line-Up für die zweite Jahreshälfte.

Mit "Yoshi´s Island 64" und "F-Zero 64" hat Nintendo die 64-Bit-Nachfolger von zwei der erfolgreichsten Super-Nintendo-Spiele angekündigt. Insgesamt sollen nach "Super Mario 64", "Pilotwings" und dem "Shogi"-Brettspiel noch 14 Nintendo-Eigenproduktionen für das Nintendo 64 bis Ende des Jahres erscheinen. Nach der Sommerpause (bis Ende September kommt lediglich "Wave Race" in die japanischen Läden) wird Nintendo im Oktober das perspektivische Tüftelspiel "Tetrisphere" und die Star-Wars-Umsetzung "Shadow of the Empire" veröffentlichen. Im November beglückt ein Modul-Quartett die japanischen Spieler (Action mit "Body Harvest", "Blast Corps" und "Golden Eye" sowie "Mario Kart 64"), bevor kurz vor Weihnachten sieben Spiele auf einmal ausgeliefert werden. Neben "Yoshi's Island" und "F-Zero" hat Nintendo bis dahin auch "Starfox 64", das amerikanische "Buggie Boogie", die Sportsimulation "Golf 64", "Kirby´s Air Ride" sowie ein ominöses "Climber" fertiggestellt.

TOP 10

Quelle: Gamefan Magazine, USA

1	SA	Virtua Fighter 2	Sega
2	PS	Resident Evil	Capcom
3	PS	Indiziert	Williams
4	SA	Sega Rally	Sega
5	PS	Street Fighter alpha	Capcom
6	SA	Toshinden 2	Takara
7	SA	Panzer Dragoon 2	Sega
8	SA	NHL Powerplay Hockey	Virgin
9	PS	Int. Track & Field	Konami
10	SA	Street Fighter Alpha	Capcom

Sony Walkman

Wer sich das wichtigste Playstation-Zubehör, nämlich ein zweites Pad



und eine Memory-Card, bisher verkniffen hat, greift jetzt zum günstigen Tragetaschen-Set: Ihr erhaltet zusätzlich zu Pad und Card eine schmucke Nylontasche, die genügend Platz für Konsole, Kabel, Pads, CDs und Memory-Cards bietet. Außerdem spart Ihr noch: Für nur 99 Mark könnt Ihr Euch durch das aufgenähte Playstation-Logo als Sony-Fan zu erkennen geben und Euer Spielzeug stilgerecht herumtragen.

...Capcom frohlockt: In nur sechs Monaten verkaufte Capcom weltweit mehr als eine Million Exemplare ihres Action-Adventure-Debüts "Resident Evil". Laut Greg Ballard, Präsident von Capcom USA, ist "Resident Evil" ein Hardware-Anheizer für die Playstation. "Seit der Auslieferung stiegen die Playstation-Verkaufszahlen signifikant." Dimension Publishing, Verleger des "Strategy Guide", ist vom großen Erfolg des Handbuches überrascht: "Alle Schätzungen lagen zu niedrig".

Pitball

Time Warner für Playstation, ab Oktober im Handel

PS

Ohne Stoß nix los: Mit äußerster Brutalität kämpfen bei "Pitball", einer futuristischen Hi-Tech-Version von Basketball, zwölf galaktische Rassen um den Sieg. Jeweils zwei Spieler bilden ein Team, das in "Tron"-Manier einen Plasma-Ball durch die Spielhalle jagt. Mit Hilfe schützender Wurfschienen beschleunigt das pulsierende Energie-Paket auf irrwitzige Geschwindigkeit.Ihr gewinnt Raum, indem Ihr Euch den Ball zupaßt; spielt Ihr über die Bande, gelingen Euch flüssige Zuspielmanöver. Seid Ihr in Schußweite des Torlochs, feuert Ihr in's Ziel und schnappt Euch den Ball beim "Play Ball"-Anstoß erneut. Regeln gibt's beim rasanten Gebolze nicht. Per Spezialmanöver knackt Ihr dem Gegner die Knochen: Jeder Teilnehmer hat sich vier unfaire Specials wie den "Sword Shower" oder den "Crusher" antrainiert.

Im Manager-Teil sorgt Ihr Euch auch außerhalb des Feldes um Euere Zukunft. Per Bestechung holt Ihr Euch absolute "Pitball"-Cracks in's Team und hofft auf zahlungskräftige Sponsoren: Mit nützlichen Extras wie den "Speed-Boots" erhöht Ihr Eure Siegchancen im nächsten Match. *cb*

Die Gorilla-ähnlichen "Slorillians" sind äußerst gewalttätig und kämpfen um jeden Ball.



Los geht's: Der fliegende Düsen-Schiri gibt den Energie-Ball frei, gleich wetzen die Brutalo-Sportler aufeinander los.







Nach detaillierten Skizzen entwarfen die Designer die zwölf "Pitball"-Rassen: Beachtet die schützenden Wurfschienen für den Plasma-Ball.



NHL Hockey '97

Electronic Arts für Playstation und Saturn, ab November im Handel



Die Grafik ist noch nicht endgültig: An der Playstation-Optik (hier im Bild) wird noch fleißig gewerkelt.



Natürlich darf man in der Wiederholung den Blickwinkel beliebig einstellen und die Cracks dicht vor die Linse zoomen.



Electronic Arts hat endlich ein Einsehen: Nachdem wir letztes Weihnachten ohne ein 32-Bit-Eishockey aus der EA-Sports-Kollektion auskommen mußten, soll der Sprung ins Jahr 97 mit "NHL Hockey" gefeiert werden. Wir durften einen Blick auf die Playstation-Fassung werfen und konnten jede Menge Neuheiten entdecken.

Die Präsentation von "NHL '97" ist gewohnt professionell, ein dynamischer Vorspann wird von schicken Menüs sowie einführenden Worten amerikanischer Fernsehreporter abgelöst. Hat man erstmal das Options-Dickicht durchforstet, kann man jedes Winz-Detail einstellen. Die Bandbreite der abrufbaren Statistiken ist grenzenlos: Wer sich über solche Ergebnis-Listen freut, darf schon jetzt die Sparbüchse zerdeppern. Natürlich sind in einem der vielen Menüs auch Kameraeinstellungen und Coaching-Taktiken zu justieren.

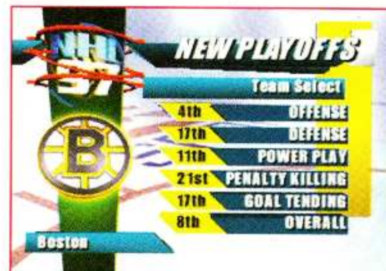
Auf dem Eis gehen zwei Teams beherzt zur Sache: Ob die Polygon-Optiken technisch besser oder schlecher als in den hervorragenden Konkurrenz-Titeln "NHL Powerplay Hockey" von Virgin und "NHL Face-Off" von Sony sein werden, läßt sich aufgrund unserer Preview-Version noch nicht sagen. Die jahrelange Erfahrung von EA Sports und Referenz-Spiele wie "Madden '97" (siehe Test auf Seite 44) lassen jedoch hoffen, daß es technisch keine Probleme gibt und die Zeiten von "FIFA Soccer 96" (tolles Spiel, aber bescheidene technische Umsetzung) endgültig überwunden sind.

Mit über 600 Original-Cracks aus der nordamerikanischen Profi-Liga ist "NHL Hockey '97" eindrucksvoll bestückt. Die wichtigsten Spieler sind sogar mit bestimmten "Signature Moves" ausgestattet, die Ihr während eines Matches individuell einsetzt. Praktisch jeder schnuffige Trick, den Ihr bislang in den TV-Übertragungen bejubelt habt, steht live zur Verfügung.





Bevor die beiden Mannschaften zum Anstoß schreiten, kündigt ein berühmter US-Kommentator das Ereignis an.



Jede Mannschaft wird in sechs Kategorien bewertet und mit den Konkurrenz-Teams verglichen.



Neu ist die "Shootout"-Option, die das ewig junge Duell "Schütze vs Goalie" in den Mittelpunkt rückt.



Was für ein Chaos vor dem Tor: Während drei rote Spieler unbeeindruckt durch die Arena kurven, setzen die weiß gewandeten Eishockey-Profis alles daran, den Puck im Tor zu versenken.

Wer unbedingt will, kann sich seine NHL-Player individuell zusammenbasteln und mit seinem persönlichen Dreamteam auflaufen. Natürlich wird das Multi-Tap unterstützt und läßt ein halbes Dutzend Joypad-Artisten gleichzeitig antreten.

Entwickelt wird "NHL Hockey '97" von den Code-Tüftlern Visual Concepts, die bereits an "Madden '93" (Super Nintendo) und "Toughman Contest" (Mega Drive & 32X) sowie "Clayfighter", "Desert Strike" und "Viewpoint" (Playstation) mitgewirkt haben.



...FIFA Soccer '97 kommt: Während die ganze Welt auf die Nintendo-64-Fassung von "FIFA Soccer" wartet, brütet EA Sports nicht minder engagiert über den 97er-Updates für 32-Bitter. Die Entwickler haben ja bekanntlich was gut zu machen - in der nächsten MAN!AC werden wir anläßlich unseres großen EA-Sports-Specials detailliert auf alle Neuheiten eingehen.

...16-Bit-Nachschub: EA Sports wird für Mega Drive und Super NES jeweils 97er-Updates von "FIFA", "NHL", "NBA" und "Madden" veröffentlichen.



Legacy of Kain

Crystal Dynamics für Playstation, ab Herbst im Handel



Eure gruftige Residenz wurde von Skeletten überrannt: Kain verkündet seinen Sieg mit lautstarkem "Victory"-Gegröhle.



Brüstet sich mit der Macht eines Gottes: Der bleiche Kain ist stolz auf sein untotes Blut.



Wer von strahlenden Helden und makellosen Muskelmännern genug hat, freut sich auf das düstere Action-Adventure "Legacy of Kain": Statt Euch mit einem konventionellen Heroen zu langweilen, hat sich Entwickler Crystal Dynamics bei der Gestaltung des melancholischen Hauptcharakters an Fantasy-Romane wie Moorcocks "Elric von Melnibone" gehalten und das blutige Regelsystem des White-Wolf-Rollenspiels "Vampire: The Masquerade" geplündert. Nachdem Kain hinterhältig gemeuchelt wurde, sinnt die Seele des toten Ritters auf Rache. Um seine Mörder aufzuspüren, paktiert der verzweifelte Kain vorschnell mit einem verschimmelten Nekromanten: Euer Render-Sprite mutiert zum bleichen Vampir-Jäger, nach seiner Verwandlung residiert der unsterbliche Kain in einer Gruft. Während sich der hinterhältige Nekromant mit seinen Untoten bis zum Thron emporzaubert, forscht Ihr noch immer nach Kains Mördern. Dazu schlendert Ihr via Vogelperspektive durch eine finstere Render-Szenerie, ein "Conan"-Soundtrack und Donnergrollen sorgen für melancholisches Grusel-Ambiente. Kain erschlägt seine Gegner mit blanker Klinge oder greift auf die übermächtige Vampir-Magie zurück und erschöpft somit die lebenswichtigen Blutreserven seines Vampirkörpers.



Ihr wechselt ins Item-Menü: Kain wählt seine Wunsch-Waffe oder selektiert einen Zauberspruch.



Virtua Cop 2

Sega für Saturn, ab Spätherbst im Handel



Nachschub für Virtua-Gun-Besitzer: Der zweite Teil der Ordnungshüter-Schlacht wird von Sega penibel auf den Saturn portiert. Die spielerischen Unterschiede zum Vorgänger halten sich dabei in Grenzen. Ihr bekämpft auch bei Eurem zweiten Einsatz in Virtua City bösartige Terroristen, die sowohl personell als auch waffentechnisch bestens ausgestattet sind. In drei ausgedehnten Missionen geht's abwechslungsreich zur Sache. Schon der erste Auftrag entpuppt sich als regelrechter Krieg gegen Juwelenräuber. Nachdem Ihr Schurken aus einem Nobelladen verjagt habt, verduften diese im Autokonvoi. Da Ihr zu faul zum Laufen seid, verfolgt Ihr sie per Einsatzwagen: In haarsträubenden Feuergefechten geht die Jagd mitten durch die Stadt, abrupte Richtungswechsel verlangen schnelle Reaktionen. Trefft Ihr die Gangster während der Fahrt, stürzen sie spektakulär schreiend aus den Wägen. Noch aufwendigere Polygon-Schurken, noch detailliertere Kamerafahrten: Schon jetzt läßt sich absehen, daß Sega den aufwendigen "Virtua Cop 2"-Spielautomaten fast pixelgenau umsetzt.



Dramatische Action, detaillierte Grafik: Bei der waghalsigen Verfolgungsjagd bleiben die bösen Jungs auf der Strecke.



Volltreffer: Die Juwelendiebe der ersten Mission verstecken sich hinter den Ausstellungsvitrinen.

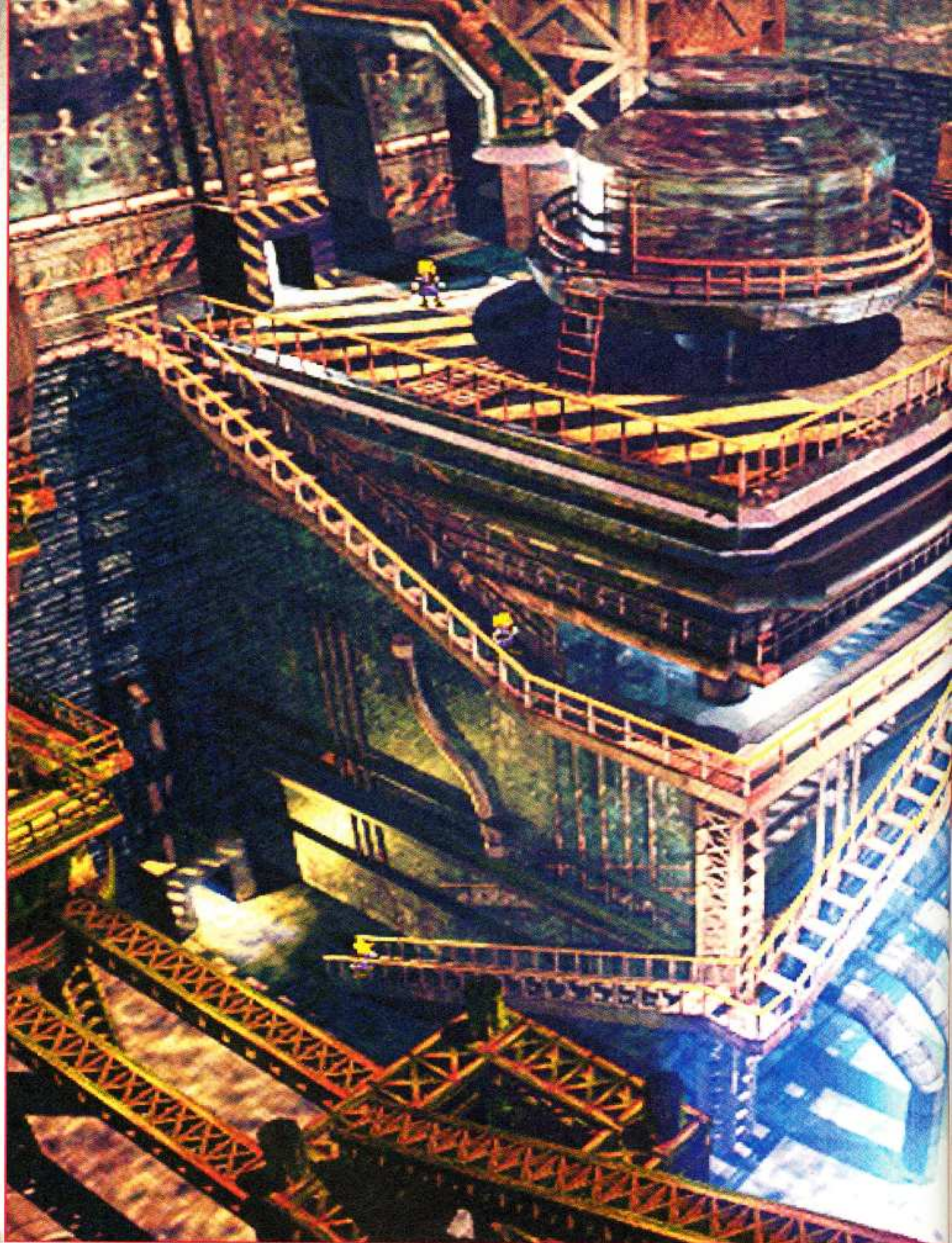


Nicht schießen: Bei schnellen Richtungswechsel müßt Ihr höllisch aufpassen, keine Geisel zu treffen.





Eure Party wetzt durch einen isometrischen Industrie-Komplex: Verbündete knacken die Tür-Codes.



Mit Squares Playstation-Projekten in eine neue Rollenspiel-Dimension: "Final Fantasy 7" wird mit futuristischen Render-Kulissen und Polygonhelden aufwarten.

FINAL COUNTDOWN

Während "Super Mario 64" die 32-Bit-Generation souverän übersprang, wechselt der japanische Rollenspielriese Square Soft nach langjähriger Nintendo-Zusammenarbeit die Fronten und schlägt sich auf die Playstation-Front. Im Handgepäck: Eine neue "Final Fantasy"-Episode. Während Szene-Insider noch über einen Streit zwischen Nintendo-Chef Yamauchi und der Square-Leitung munkeln, freunden sich die Square-Teams nach der profitablen Super-NES-Entwicklung mit der leistungsstärkeren Sony-Hardware an. Statt gezeichnete Anime-Optiken zu erkunden, stapfen die Rollenspielcharaktere in "Final Fantasy 7" durch bombastische Render-Szenarien, die in alle Richtungen scrollen. Spielbar ist bislang nur der erste Teilabschnitt: Neben den üblichen Fantasy-Optiken haben wir in der futuristisch angehauchten Spielwelt riesige Stahlbauten, Kraftwerke und von transparenten Dampfschwaden verschleierte Rohrleitungen bewundert. Wo früher possierliche Schwellkopf-Sprites über den Bildschirm wuselten, marschieren in der Playstation-Fortsetzung mit Gouraud-Shading veredelte Polygonfiguren: Anstatt die Charaktere in gewohnter Nippon-Manier von oben zu betrachten, begleitet Ihr Eure zeitgemäßen 3D-Figuren in unterschiedliche

Nach dem Kampf wird abgerechnet: Rechts neben dem Porträt seht Ihr, wie es um Gesundheit und Erfahrung Eurer Helden bestellt ist.

Eure Magierin packt ihren dicksten Zauber aus: Ein Drache beschwört Flutwellen.

Der Wasserdrache aus der Nähe: Das Monster schlängelt sich und flattert hektisch.

Optiken wie der gigantische Heizraum werden von oben nach unten gescrollt: Wir haben die Szenen zusammengeleimt.



Vor der Kampfübersicht werden Monster und Charaktere getrennt aufgenommen.



Wie in den Vorgängern haben Eure Helden auch neuzeitliche Projektilwaffen im Arsenal.



Victory! Nach siegreichem Gefecht posieren Eure Helden mit viel Waffengefuchtele.



Vor der Menüwahl zeigt der Kameramann beide Gegnerfronten, anschließend wird gezoomt.



Der Hauptcharakter setzt zum Monsterschlag an und sammelt Energie.



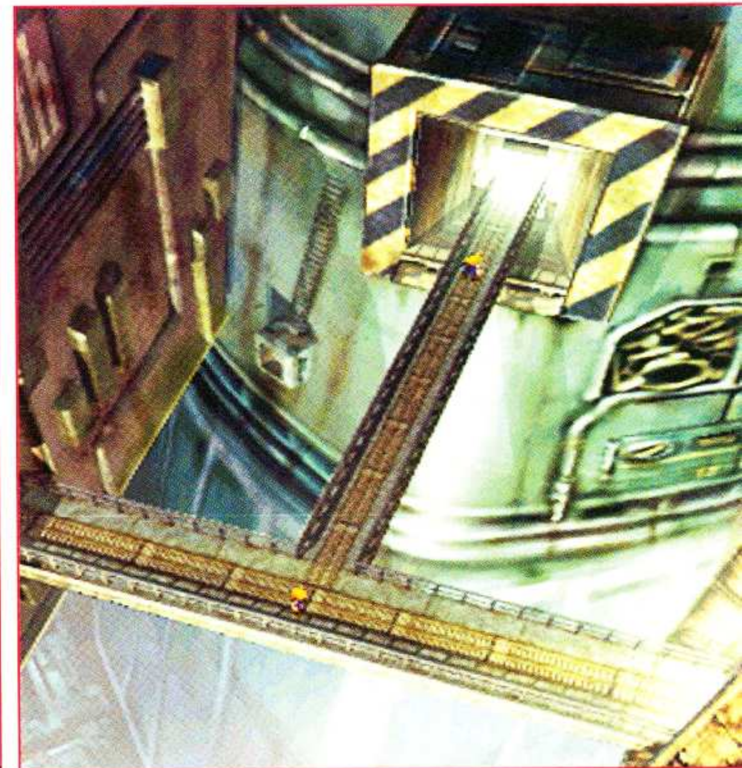
Anime-übliche Effektorgie in 3D: Euere Zauberin entfacht ein transparentes Feuerwerk.



Der muskulöse Meisterschütze lädt seine Knarre: Vor der Waffe lodert ein Feuerball.



Ein mechanischer Drachen zerlegt Eure Party: Der vierschrötige MG-Schütze liegt auf der Nase.



Isometrik-Perspektiven, beobachtet von einer luftigen Kameraposition eine niedliche Winztruppe, lugt den Helden über die Schulter oder steht Eurem Team Auge in Auge gegenüber. Vor dem nächsten Szenenwechsel wird die aktuelle Szenerie ausgeblendet oder mit einem flüssigen FMV-Schwenk die Kameraposition verrückt. Die zoomende Optik ist neu, doch beim Spielkonzept hat sich Square an die bewährte "Final Fantasy"-Mechanik der Nintendo-Episoden gehalten: Eure Figuren erforschen auf Knopfdruck ihre Umgebung, sortieren im Charaktermenü Zaubersprüche und Gegenstände oder werden aus heiterem Himmel in ein Gefecht verwickelt: Entgegen der starren Render-Optik werden die Kampfschauplätze in Echtzeit berechnet, flotte Kamerafahrten zeigen Gegner und Charaktertrupp aus unterschiedlichen Perspektiven. Der Kampfablauf läuft wie gehabt trotz traditioneller Menü-Kloppe in Echtzeit: Aktionsbalken zeigen, wann Eure Charaktere an der Reihe sind. Während Ihr den aktiven Party-Mitgliedern Optionen wie Spezial-Manöver, Zaubersprüche oder Verteidigung zuteilt, kloppen die Monster munter weiter. Wer sich nicht rechtzeitig zu einer Aktion durchringt oder beim waffenstarrenden Obermotz eine Schwäche in der Deckung verpennt, muß seine Helden schleunigst mit Heilsprüchen oder Wundertinkturen wieder aufmöbeln. Angesichts gigantischer Render-Optik und brachialem Surround-Sound mit "Final Fantasy"-Themen wird auch 16-Bit-Abenteurern die Umgewöhnung leicht fallen.



Perspektivenwechsel: Im Aufzug seht Ihr Eure Helden von der Seite. Der Hauptcharakter wählt eine Etage an.


Die dritte Grafikdimension sorgt für Spieltiefe: Eure Figuren schleichen über Röhren und verschwinden hinter Pfeilern.

FINAL FANTASY

JAPAN	USA	SYSTEM
Final Fantasy	Final Fantasy	NES
Final Fantasy 2	–	NES
Final Fantasy 3	–	NES
Final Fantasy Legend	Final Fantasy Legend	Game Boy
Final Fantasy Legend 2	Final Fantasy Legend 2	Game Boy
Final Fantasy Legend 3	Final Fantasy Legend 3	Game Boy
Seiken Densetsu	Final Fantasy Adventure	Game Boy
Final Fantasy 4	Final Fantasy 2	Super NES
Final Fantasy 5	–	Super NES
Final Fantasy 6	Final Fantasy 3	Super NES
Final Fantasy 7	k.A.	Playstation



Die Titelmotive für Squares "Final Fantasy"-Reihe pinselt der bekannte Nippon-Künstler Yoshitaka Amano.

ROMANCING SAGA

JAPAN	SYSTEM
Romancing Saga	Super NES
Romancing Saga 2	Super NES
Romancing Saga 3	Super NES
Saga Frontier	Playstation



Die hauseigene "Final Fantasy"-Konkurrenz "Romancing Saga" erscheint bislang nur in Japan.

SEIKEN DENSETSU

JAPAN	USA	SYSTEM
Seiken Densetsu	Final Fantasy Adventure	Game Boy
Seiken Densetsu 2	Secret of Mana	Super NES
Seiken Densetsu 3	–	Super NES

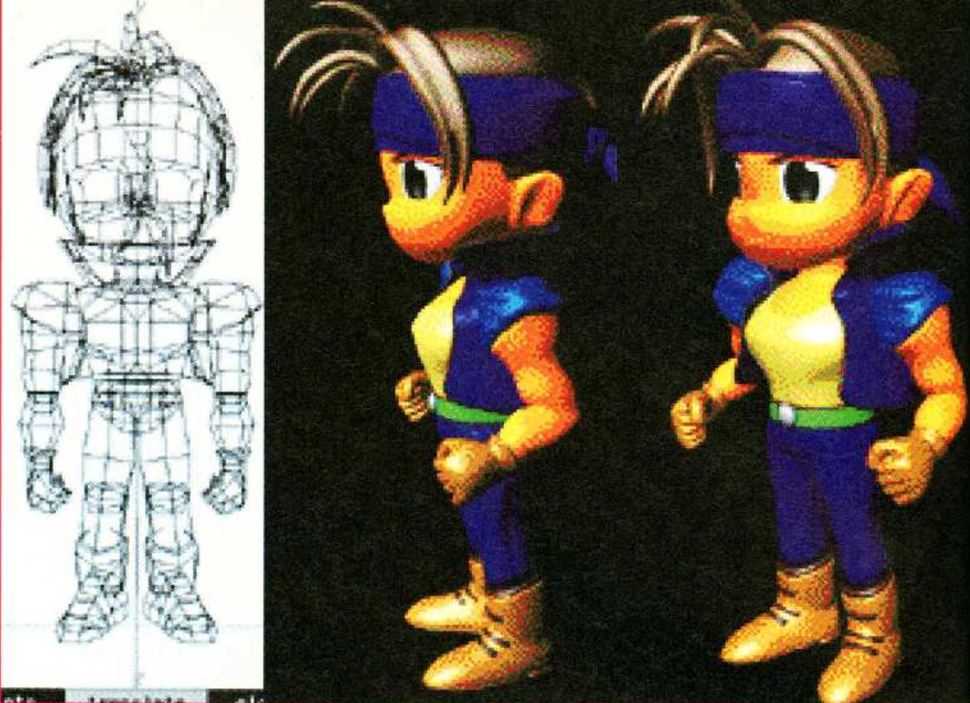

Die "Seiken Densetsu"-Abenteuer kombinieren "Zelda"-Gekloppe mit Rollenspielelementen.

FRONT MISSION

JAPAN	SYSTEM
Front Mission	Super NES
Gun Hazard	Super NES

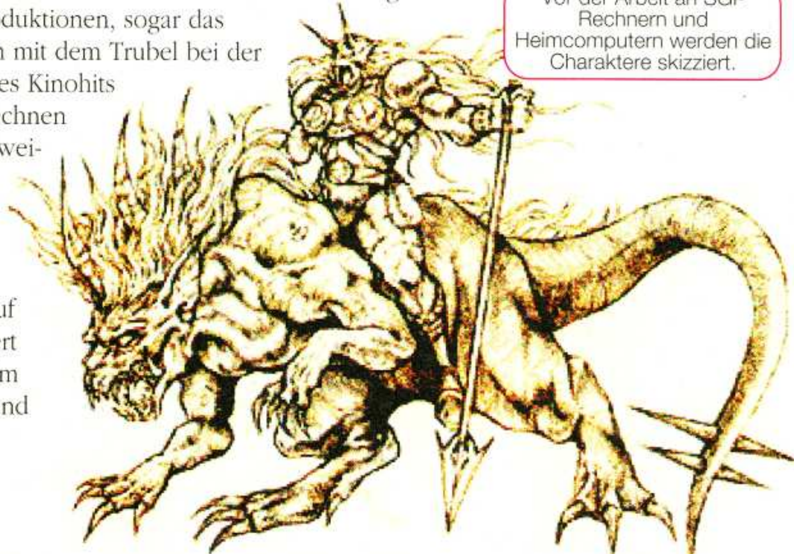


"Front Mission" überzeugt mit isometrisch dargestellter Strategie, "Gun Hazard" mit vertikal scrollender Action.


Nach der Design-Phase werden von den skizzierten Figuren 3D-Modelle gerendert: Grafiker und Designer können beobachten, wie sich die Figuren bewegen und die unterschiedlichen Posen als Vorbild für 2D-Optiken und Polygonfiguren verwenden.

Square Historie

Während PC-Rollenspielentwickler gegen eine riesige Konkurrenz antreten und die Mitglieder ihrer Teams an zwei Händen abzählen können, werfen japanische RPG-Entwickler spätestens seit den Super-NES-Erfolgen kostspielige Monster-Produktionen auf den Markt. Statt Miniaturmannschaften tummeln sich ganze Grafiker- und Programmierer-Heere in den Großraumbüros, neben den Spiel-Codes werden Test-Routinen für Steuerungs-Checks und Grafik-Stabilität entworfen. Allen japanischen RPG-Giganten voran hat sich Nintendo-Partner Square in die Entwicklung geworfen: Seit 1987 der erste "Final Fantasy"-Teil für das NES erschien, gilt Squares Rollenspiel-Epos als erfolgreichste Serie überhaupt. Als jüngste Folge aus der populären Serie wurden von "Final Fantasy 7" (in den USA mit "Final Fantasy 3" betitelt) weltweit über drei Millionen Module, die meisten davon in Japan, an den Mann gebracht. Auch wenn "Final Fantasy 7" nicht mit den "Mario"-Verkaufszahlen mithalten kann: Immerhin setzt Square von einem einzigen Titel ungefähr dreimal so viele Exemplare ab wie renommierte PC-Entwickler von einer kompletten Rollenspielreihe...
Squares Erfolgsrezept liegt auf der Hand: Produktions-Budget und Mitarbeiterzahl eines Projekts konkurrieren mit aktuellen Hollywood-Produktionen, sogar das Marketing kann mit dem Trubel bei der Einführung eines Kinohits mithalten. Verrechnen wir die meist zweijährigen Entwicklungszeiten mit der Team-Größe, kommen wir auf mehrere hundert Arbeitsjahre – im Vergleich zu rund 20 bis 50 Mannjahren für westliche Konkurrenzprodukte. Während amerikanische Entwickler meistens auf hochkarätige Optiken und riesige Spielwelten setzen, steht bei den Square-Entwicklungen das Charakter-Design und die Story-Dramaturgie im Vordergrund: Bevor sich das Team in die Produktionsphase stürzt, werkeln Charakterentwickler, Skizzen- und Storyboard-Zeichner bis zu einem Vierteljahr an der Heldentruppe und zerbrechen sich über Plot sowie Spielwelt den Kopf. Anstatt ihre Mitarbeiter in muffige Schuppen zu sperren und kreative Schlappen mit Gehaltskürzung zu ahnden, fördert Square ihre Designer mit heimeliger Atmosphäre: Erst wenn das Team in Aufenthaltsräumen ungestört relaxt hat und bei musikalischer Meditation über das Spieldesign schlüssig geworden ist, werden der Terminplan zusammengestellt und Aufgaben verteilt. Während Produzent und Designer penibel über Plot und Gesamtoutfit wachen, werkeln Programmierer an den ersten Routinen und studieren Grafiker die Charakterskizzen. Egal ob Zeichentrickfigur oder Polygonheld: Vor der endgültigen Charakteroptik werden auf SGI-Rechnern Heldenmodelle gebastelt und individuelle Animationen entworfen. Erst wenn die Charakter-Designer mit dem Outfit ihrer Lieblinge zu-


Vor der Arbeit an SGI-Rechnern und Heimcomputern werden die Charaktere skizziert.



frieden sind, machen sich Grafiker und Programmierer an die Realisation, pinseln Anime-Helden und Animationsphasen oder entwerfen 3D-Helden mit schickem Gouraud-Outfit. Der Erfolg des Systems spricht Bände: Während japanische Rollenspieler regelmäßig mit Square-Nachschub versorgt werden und sich ein Edel-RPG nach dem anderen einverleiben, war es um den US-Markt bislang düster bestellt: Von der "Final Fantasy"-Serie haben es bislang nur die Teile 4 und 7 (US-Titel: "Final Fantasy 2" und "Final Fantasy 3") sowie das Einsteiger-Abenteuer "Final Fantasy: Mystic Quest" für das Super-NES in die Staaten geschafft; neben den 16-Bit-Episoden sind drei Game-Boy-Titel ins Englische übersetzt worden. Die "Mystic Quest"-Folge für den Game Boy wurde sogar ins Deutsche übertragen, japanische Rollenspieler kennen das Handheld-Abenteuer als "Seiken Densetsu". Der zweite Teil des Action-Adventures wurde für das Super NES entwickelt und im Westen als "Secret of Mana" vermarktet, die Umsetzung des Nachfolgers ("Seiken Densetsu 3") wurde schon vor über einem halben Jahr eingemottet, statt dessen streiften westliche Spieler mit "Secret of Evermore" durch die erste Eigenentwicklung von Square USA.

Zukunftsmusik

Nachdem Square die Entwicklung an den letzten Super-NES-Titeln beendet hat, ist die Zusammenarbeit mit Nintendo vorerst auf Eis gelegt. Ab jetzt werkelt Square an Playstation-Spielen: Neben einem neuen "Final Fantasy"-Teil ist eine "Romancing Saga"-Fortsetzung in Arbeit. Während "Final Fantasy 7" mit hochkarätiger Render-Optik und Polygon-Charakteren überrascht, hat man **SAGA FRONTIER** mit gezeichneten Charakteren und edlen Anime-Effekten in gewohnter Square-Tradition gehalten. Nur vereinzelte Objekte und dreidimensionale Spruchеffekte wurden auf SGI-Maschinen vorberechnet, aufwendige Lichtzauber nutzen den Transparenzeffekt der neuen Hardware. Trotz konventioneller 2D-Kulisse wird mit flüssigen Kameraschwenks geprotzt: Die Heldentruppe kämpft gegen einen monströsen Golem, der Kameramann hetzt um das Monster herum und hechtet unter blitzenden Magiepartikeln in die Ausgangsposition zurück.
Eine interessante Kombination aus 2D-Sprites und 3D-Kulisse verspricht das erste taktische Scharmützel in der "Final Fantasy"-Welt: Entgegen den Rollenspieltiteln wartet **FINAL FANTASY TACTICS** nicht mit Echtzeit-lastigen "Final Fantasy"-Kämpfen sondern beschaulichem Rundenscharmützel auf. Statt Rollenspiel-Partys treten massive Streitkräfte gegeneinander an, die Polygon-Konstruktionen wurden mit Texturen zugekleistert und verdeutlichen die Ausmaße von Bauwerken und Hindernissen. Sämtliche Bitmap-Flächen werden im Square-üblichen Grafikstil gehalten, das 3D-Fundament mit "Ogre Battle"-Optik dem Nippon-Ambiente angepaßt. Entgegen der isometrischen Landschaft des Enix-Titels können aufmerksame Heerführer dank Kameraschwenks auch hinter die Objekte spähen.
Konventionelle 2D-Taktik offeriert Squares letzter 16-Bit-Titel: **BAHAMUT LAGOON** für das Super NES erinnert mit flachem Untergrund, taktischen Bodenfliesen und obligatorischen Angriffs-Menüs an Strategie/Rollenspiel-Hybriden wie Climax' "Shining Force". Der Titel ist in Japan bereits erhältlich (wir staubten unser Muster bei Dynatex in Dortmund ab), wirkt aber entgegen Square-Titeln wie "Final Fantasy 6" technisch eher mäßig. Der mit Aquarell-ähnlichen Verläufen surreal gehaltene Zeichenstil ist zwar innovativ, verwischt allerdings Gelände-Kontraste: Viele Objekte und Hindernisse erkennt Ihr erst auf den dritten Blick. Über Plot und Spiel-Komfort läßt sich wenig sagen: Eine US-Übersetzung ist nicht geplant.
Ungewöhnlich für die Rollenspiel-Profis ist der Einstieg ins Beat'em-Up-Genre: Neben dem 3D-Prügler "Tobal No.1" (Test auf den Seiten 34 und 35) soll Anfang '97 die Polygon-Klopperei **BUSHIDO BLADE** erscheinen. Statt konventionellem Martial-Arts-Fight und Ringkampfeinlagen umrunden sich die "Bushido Blade"-Samurai mit blanker Klinge. Mittelalterliche Tracht, Kampf-Kodex und Schrittfolge hat Square streng an historischen Überlieferungen aus dem japanischen Mittelalter und dem Schwert-Kampfsport "Kendo" orientiert. Wie in "Tobal" wird der Spieler mit 360-Grad Bewegungsfreiheit verwöhnt, das riesige Kampfareal offeriert mit 3D-Objekten wie Felsen, Pflanzenbewuchs und Holzschuppen taktische Deckung. Deutsche Versionen aller genannten Spiele sind leider unwahrscheinlich. *rb*

SAGA FRONTIER





Als Playstation-Fortsetzung der "Romancing Saga"-Reihe setzt "Saga Frontier" auf bewährte Grafikelemente: Sämtliche Figuren und Landschaften werden als Bitmaps angelegt, nur in den Kämpfen gibt's dreidimensionale Kameraschwenks.

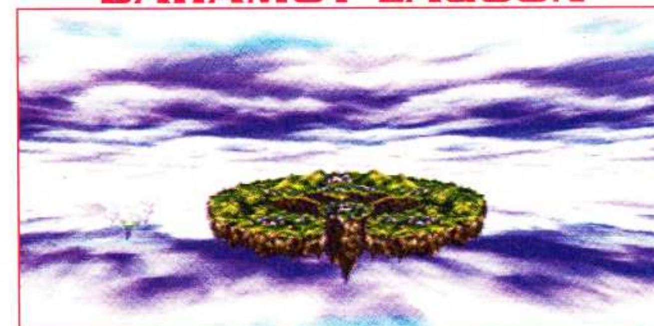
FINAL FANTASY TACTICS





Sprite-Charaktere und Polygon-Schlachtfelder in "Final Fantasy Tactics": Square versetzt die strategischen Fantasy-Scharmützel ins populäre "Final Fantasy"-Universum, sogar die Texturen hat man im filigranen Anime-Stil der RPG-Teile gehalten.

BAHAMUT LAGOON





Strategisches Super-NES-Finale: Das "Shining Force"-verwandte "Bahamut Lagoon" ist Squares letzte Entwicklung für das Super NES. Die verträumte Optik wartet mit schicken Farbverläufen auf, ist für taktische Kämpfe aber eher ungeeignet.

BUSHIDO BLADE





Nach Squares Beat'em-Up-Debüt "Tobal No.1" werkeln die Japaner an dem Samurai-Gemetzel "Bushido Blade". Die Figuren im Render-Intro erinnern an die "Tekken"-Vorspänne, die Polygon-Kämpfer schreiten durch eine aufwendige 3D-Arena.

CYBERSLED	89,-
DARKSTALKERS (OKT)	89,-
DAVIS CUP TENNIS (OKT)	94,-
DIE HARD TRILOGY (11.10.)	94,-
ECSTATICA (SEPT)	94,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT)	89,-
FADE TO BLACK	89,-
FANTASY GOLF (OKT)	89,-
FORMEL 1	99,-
GALAXY FIGHT	99,-
GUNSHIP	99,-
HYPER FIN. MA. TENNIS (OKT)	89,-
IN THE HUNT	94,-
INTERNAT. TRACK & FIELD	89,-
INTERNAT. MOTO X (SEPT)	99,-
IRON MAN X/O	89,-
JUMPING FLASH 2	89,-
KONAMI OPEN GOLF (OKT)	89,-
MADDEN NFL 97 (27.09.)	89,-
MARIO ANDR. RACING (20.9)	89,-
MAYHEM (SEPT)	99,-
MYST (OKT)	94,-
NAMCO MUSEUM VOL. 1	94,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (SEPT)	94,-
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	94,-
NBA IN THE ZONE	84,-
NBA LIVE 96	89,-
NHL 97 (1.11.)	89,-
PGA TOUR 97 (27.9.)	89,-
PO'ED (OKT)	89,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER	89,-
RAPID RELOAD	99,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE (30.09.)	89,-
REVOLUTION X	84,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	99,-
SIM CITY 2000 (OKT)	99,-
SKELETON WARRIORS (SEPT)	89,-
SOVIET STRIKE (25.10.)	89,-
SPOT 3 (SEPT)	89,-
STARFIGHTER 3000 (OKT)	90
SUPERSONIC RACERS (OKT)	89,-
SYNDICATE WARS (22.11.)	89,-
TEKKEN 2 (SEPT)	99,-
TIME COMMANDO	89,-
TOP GUN FIRE AT WILL	89,-
TRANSPORT TYCOON (SEPT)	99,-
VICTORY BOXING (OKT)	84,-
VIRTUAL GOLF (SEPT)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
TOY STORY	119,-
WORMS	119,-
YOSHIS ISLAND	99,-

Super Nintendo

S.N. ACTION PACK (GERÄT MIT YOSHIS ISLAND)	219,-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
LOST VIKINGS 2 (OKT)	109,-
PINOCCHIO	129,-
SCHLÜMPFE	109,-
TERRANIGMA (SEPT)	114,-
TETRIS 2	99,-

Mega Drive

BUGS BUNNY (SEPT)	84,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (OKT)	79,-
ONSIDE SOCCER (OKT)	89,-
PINOCCHIO (OKT)	84,-
POCAHONTAS (SEPT)	84,-
WORMS	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BUST A MOVE 2 ARCADE EDITION (SEPT)	69,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
HANG ON GP	69,-
MYST	79,-
NHL ALL STAR HOCKEY	59,-
PANZER DRAGOON	49,-
PARODIUS DELUXE	69,-
ROBOTICA	49,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT 2 CDS	69,-
SKELETON WARRIORS	79,-
STREETFIGHTER ALPHA	79,-
VICTORY GOAL	49,-
VIRTUA FIGHTER	39,-
VIRTUA FIGHTER KIDS (SEPT)	64,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,-
VIRTUAL HYDLIDE	59,-
WIPEOUT	79,-

!FAST GESCHENKT!
MEGA CD MIT SPIEL
FÜR UNGLAUBLICHE
89,–
Auch als hochwertiger CD-Player einsetzbar.
Nur solange Vorrat reicht.

Mega CD

ALIEN TRILOGY	79,-
AFTERBURNER 3	29,-
BATTLECORPS	34,-
COBRA COMMAND & SOL-FEACE	29,-
DUNE	19,-
ECCO THE TIDES OF TIME	29,-
FAHRENHEIT	59,-
FINAL FIGHT	19,-
JURASSIC PARK	19,-
MAKE MY VIDEO INXS	7,-
NHL HOCKEY	19,-
POWERMONGER	19,-
ROBO ALESTE	29,-
SILPHEED	29,-
SOUL STAR	19,-
SPACE ADVENTURE	39,-
SPIDERMAN VS. KINGPIN	19,-
STARBLADE ALPHA	49,-
THUNDERHAWK	29,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY	19,-
WOLFCHILD	14,-
WONDERDOG	19,-

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
BUST A MOVE 2 ARCADE ED - 3 SPIELE	64,-
CRITICOM	79,-
FIFA SOCCER 96	59,-
UPITER STRIKE	59,-
LONE SOLDIER	69,-
MAGIC CARPET	79,-
MICKEYS WILD ADVENTURE	79,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69,-
L GAME DAY	79,-
PRIMAL RAGE	79,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
SHOCKWAVE ASSAULT 2 CDS	69,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	79,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST (SEPT)	59,-

Mega Drive

MEGA DRIVE II INKL. 6 SPIELEN	219,-
ANIMANIACS	49,-
ATARI CLASSICS	49,-
COMIX ZONE	49,-
DISNEY COLLECTION	44,-
DYNAMITE HEADDY	29,-
JURASSIC PARK	29,-
JUSTICE LEAGUE	39,-
MADDEN NFL FOOTBALL 96	49,-
MIGHTY MAX	39,-
OLYMPIC GAMES	79,-
TOE JAM & EARL 2	29,-

Super Nintendo

DIRT RACER	59,-
HEBEREKE'S POPOITTO	49,-
KIRBY'S DREAM COURSE	79,-
KIRBY'S GHOST TRAP	79,-
KNIGHTS OF THE ROUND	39,-
SUPER BC KID	49,-
SUPER MARIO KART CLASSICS	59,-
TETRIS & DR. MARIO CLASSICS	64,-
ZELDA III CLASSICS	64,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X ALLE SPIELE NUR 44,-!!!

Game Gear & Game Boy

Viele Spiele im Angebot!!!

3DO mit FIFA 199,– Spiele ab 29,–

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

NEU: VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

57 16 01

ODER: 0931/57 16 06

SEGA TIPS & TRICKS 1996

HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN ENTSTANDEN AUS DER TÄGLICHEN PRAXIS DES SEGA INFO SERVICE

NUR 15,– DM


2000 (SA) 99,-


Virtua Fighter Kids (SA) 64,-


Sega Rally (Saturn) 89,-


Worldwide Soccer '97 (SA) 89,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version



SONY DIMENSION



Sakura heißt das obligatorische Fernost-Schulmädchen. Hier nimmt's die Kleine mit dem dicken Sodom auf.

Street Fighter Zero 2

PS Während die deutsche Prügelgemeinde nach polygonlastigen Beat'em-Ups à la "Tekken 2" schreit, schwören die Japaner immer noch auf den Bitmap-Oldie "Street Fighter 2". In Fernost erschien unlängst die Umsetzung des letzten Automaten, der dank 18 anwählbaren Spielfiguren selbst mit dem umfangreichen "Super Street Fighter 2 Turbo" konkurrieren kann. Neben klassischen Straßenkämpfern, die den ersten "Zero"-Teil versäumt haben (Dhalsim und Zangief), feiern drei neue Figuren ihren Einstand: Die putzige Sakura hat gerade ihren Schulabschluß geschafft, während Ihr Messerwerfer Rolento vielleicht noch aus "Final Fight" kennt. Ein Schläger der übelsten Sorte ist Gen – der Karatemeister läßt sich nichts gefallen und streckt Euch mit blitzschnellen Kombo-Attacken zu Boden. Die Endgegner des ersten "Zero" könnt Ihr jetzt auch ohne Cheat spielen: Vega, Dan und Gouki sind die ultimativen Prügelspezialisten der "Street Fighter"-Generation.



Wie in alten Zeiten: Yoga-Meister Dhalsim spuckt Feuer und malträtiert Euch mit seinen dehnbaren Gliedmaßen.



Obermotz Gouki könnt Ihr genau wie M. Bison und Dan serienmäßig selbst steuern



Es müssen nicht immer Polygone sein: "Street Fighter Zero 2" hinterläßt auch ohne 3D-Animationen einen brillanten Eindruck.

Doch was wäre ein Capcom-Straßenkämpfer-Duell ohne Special Moves? Das Repertoire der Figuren ist groß genug, um Euch tagelang an den Bildschirm zu fesseln. Ihr könnt immer neue Kombo-Attacken ausknobeln – bis Ihr Euren Gegner ganz locker auf die Matte legt. Wie beim Vorgänger lassen sich auch Finishing-Moves in drei Stufen erhältlich anbringen – nur auf die K.O.-Explosion müßt Ihr verzichten. Spieler, denen der Titel in der Grundkonfiguration zu langsam ist, dürfen die Geschwindigkeit erhöhen.



Alte Bekannte: Im Hintergrund von Guys Level applaudieren Helden und Bösewichte aus "Final Fight".



Die Background-Grafiken sehen wesentlich besser aus als beim Vorgänger "Zero".



Ryus überzeugendstes Argument bleibt auch in "SF Zero 2" der berühmt-berüchtigte Dragon Punch.

Es muß nicht immer Polygongrafik sein: Mit "Street Fighter Zero 2" beweist Capcom, daß sich aus dem klassischen Spielprinzip von Fortsetzung zu Fortsetzung mehr herausholen läßt: Bessere Grafik, mehr Figuren und ein größeres Angebot an Special-Moves sowie eine Vielzahl witziger Optionen, allen voran der einstellbare Turbo-Modus, bescheren dem "Zero"-Nachfolger ein zusätzliches Spielspaß-Prozent. Wer Wert auf moderne Grafik legt, ist mit Namcos "Tekken 2" besser bedient, mehr Spielfreude hingegen verspricht "Zero 2" – vor allem im Zwei-Spieler-Modus. *ak*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS 91%

HERSTELLER
Capcom

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
Ende 1996

Gehaltvolle Fortsetzung der "Street Fighter"-Geschichte. Grafisch identisch mit dem gleichnamigen Automaten.

AB 16

Fighting Illusion

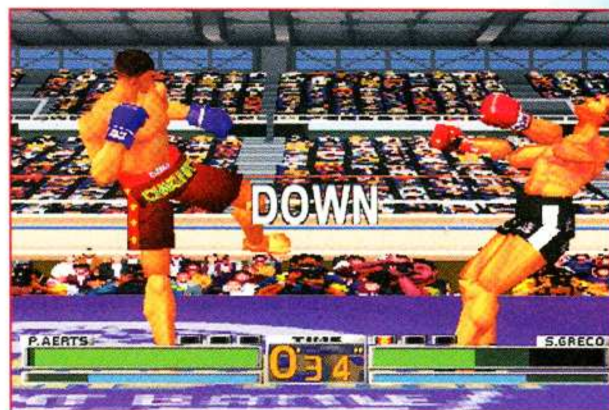
PS Japan ist immer wieder für eine Überraschung gut: Im Land der Sumo-Ringer, Videospiel-Fetischisten und Schulmädchen-Erotik hat sich im Lauf der Zeit eine neue Kampfsportart etabliert. Hinter dem Kürzel „K-1" verbirgt sich eine Mischung aus Kick-Boxen, Karate und Kung-Fu, die bereits ihre Helden gekrönt hat. Anders als bei dem amerikanischen Extremkampf „Ultimate Fighter" (ultrablutiges Käfiggeprügel (fast) bis zum bitteren Ende) verlassen die K-1-Krieger den Ring noch halbwegs lebendig. Japan-Entwickler Xing präsentiert nun die erste 32-Bit-Adaption und hat gleich acht der bekanntesten Fighter mit originalen Portraits und Kampfgewohnheiten integriert. Vom Schweizer Andy Hug, über Schwarzhaut Ernesto Hoost bis zum Fernost-Idol Changpuek Kiatsongrit sind die Joypad-Kommanods auf die einzelnen Cracks abgestimmt. Auf „X" folgt ein Faust-Punch, der Kreis aktiviert einen Fuß-Kick, und das jeweilige Special wird mit dem Dreieck ausgeführt. Das ganze Scharmützel findet in einem typischen Boxring vor gut gefüllten Rängen statt. Dabei stehen verschiedene Arenen zur Wahl. Es wird rundenweise gekämpft, nach mehreren Niederschlägen folgt ein technischer K.O.



In dem einzigen Option-Menü legt Ihr die Parameter fest. Alle Texte sind netterweise in englischer Sprache.

Ausnahmsweise dürft Ihr die Perspektive nicht beliebig variieren, dank größtenteils sinnvoller Kameraführung ist dies aber nicht unbedingt nachteilig. Die Kämpfer sind meist groß im Bild und sehen sowohl als Standbild, als auch animiert recht solide aus. Die Polygon-Optik ist nicht atemberaubend, aber durchaus ansehnlich und sollte Freunde dieser Sportart nicht vom Kauf abhalten. Wer sich in den Ring wagt, wählt aus einem Turnier-Modus und einzeln anwählbaren Fights. Ihr dürft gegen den Computer oder einen menschlichen Konkurrenten sowie im Team mit insgesamt drei Fightern antreten. Leider ist es nicht möglich, mehr als zwei Boxer in den Ring zu schicken – obwohl gerade in dieser Sportart ein Vierermatch ganz witzig sein könnte.
Wer mit den Voreinstellungen nicht einverstanden ist, wählt in den englischsprachigen Menüs Rundenanzahl, Zeitlimit, die Zählweise der Ringrichter und den Schwierigkeitsgrad. Außerdem könnt Ihr einzelne Kämpfer frisch konfigurieren und diese auf Memory Card verewigen.
Sieht man von der ungewöhnlichen Mixtur aus Kampftechniken ab, bleibt ein simples Gebolze. Kick, Punch, Punch, Kick, Kick, Punch – und schon liegt der Gegner danieder. So facettenreich die verschiedenen Vorbilder sind, so einfallslos gestaltet sich der Fight. Zwar kann man „Fighting Illusion" keine bedeutenden Design-Mißgriffe zur Last legen, doch mehr als ein durchschnittliches Japano-Boxen ohne bedeutende Steuerungsfinessen brachten die Xing-Entwickler nicht zustande. Für Fans ausgefallener Prügelspiele sicher ein gefundes Fressen mit „Nicht-Veröffentlichungs-Garantie" in Europa, für den Rest nur ein Exot ohne Mainstream-Appeal. *mg*

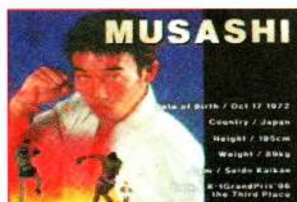
Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



Den rechten Kämpfer hat's zerbröselt. Allerdings dürfte er sich wieder aufrappeln, da noch genügend Energie übrig ist.



Das kann mächtig weh tun: In der Wiederholung seht Ihr den entscheidenden K.O.-Schlag.







K-1-Kämpfer wie Musahsi treten entweder zum Zweikampf an (Mitte) oder rüsten sich für den Team-Battle mit insgesamt sechs Fightern (rechts).



Final Countdown: In dieser Runde sind noch 36 Sekunden zu boxen, und der rechte Fighter hat laut grünem Energiebalken deutlich mehr Power übrig.

SPIELSPASS **53%**

HERSTELLER: Xing
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Nicht geplant

Exotisches Fernost-Kickboxen mit ansehnlicher Polygon-Optik. Spielerisch jedoch nach der dritte Runde KO.

AB 16





Rollenspiel-Wanderung für Prügel-Enthusiasten. Sogar an eine komfortable Automap wurde gedacht.



Im Beat'em-Up-Dungeon: Die zierliche Epon nimmt einen hölzernen Shaolin-Roboter auseinander.



Froschmaul Mufu ist das erste Mitglied des Obermotz-Trios: Während Ihr den Boß aufs Kreuz legt, bricht ein Gewitter los.

Tobal No. 1

PS Nach dem Streit mit Nintendo entwickelt Square für die Playstation und überrascht mit dem ersten Polygon-Prügler in der gut zehnjährigen Firmengeschichte. In "Tobal No. 1" wählt Ihr in üblicher Beat'em'up-Manier zwischen Turnier und Zweispieler-Duell oder studiert im Trainings-Dojo Kampfstil und Spezialmanöver Eures Wunschcharakters. Mit nur acht Anime-Kloppern hinkt die "Tobal"-Crew zwar dem größeren Charakterangebot der 3D-Konkurrenten hinterher, dafür hat man sich beim Charakterdesign mit Square-üblicher Sorgfalt ins Zeug gelegt: Alle Figuren erinnern mit steifer Haarlack-Frisur und entschlossenem Gesichtsausdruck an die "Dragonball Z"-Kämpfer, auch modisch hat man die acht Beat'em'up-Neulinge am populären Anime-Vorbild orientiert. Hauptcharakter Chuji-Wu wirbelt mit Brake-Dance-Verrenkungen übers Polygon-Parkett und nimmt den Kontrahenten den Boden unter den Füßen. Unter knappem Westchen zeigt der Anime-Protz einen durchtrainierten Traumkörper. Neben der obligatorischen Anime-Schönheit (im hautengen Latzhosen-Look) stapft ein vollbusiges Nilpferd mit Ringer-Dress durch die 3D-Arena. Als zweites Mannschafts-Monster steigt ein wuchtiger Drachenmann mit schwanzlastiger Schlagtechnik in den Ring. Die außerirdische Martial-Arts-Fraktion schickt einen drahtigen Blechheini sowie einen blauen Muskelprotz mit Hahnenkamm und fescher Schafwoll-Tracht ins Gefecht, auch der genre-übliche Prügel-Rentner und ein Holländer in grünem Öko-Outfit sind mit von der Partie. Obermotz Nork erschlägt seine Kontrahenten mit überdimensionalem Bierbauch – die anderen Turnierteilnehmer munkeln mit angehaltenem Atem über ein genetisch entgleistes Experiment der japanischen Schweinezucht. Nur wer die feiste Monster-Wutz aus dem Ring prügelt, trifft den finalen Boß: Der winzige Karnickel-Imperator Udan schlackert wild mit den Löffeln und setzt seine Herausforderer in seinem gruseligen Thronsaal außer Gefecht.

Entgegen der texture-lastigen Konkurrenz hat Square auf die fehleranfällige Bitmap-Verzierung verzichtet: Figuren, 3D-Arena und Hintergrundoptik zeigen ausschließlich nackte Polygone, statt die Kämpfer in Texture-Klamotten zu zwängen, hat man die "Tobal"-Optik mit Shading veredelt.

Wer sich erst mal an die blanke Gouraud-Kulisse gewöhnt hat, wird von einer fehlerfreien Prügel-Szenerie mit aufwendigen 3D-Hintergründen gefesselt. Eure Kämpfer faszinieren mit konkurrenzloser Frame-Rate und einer überzeugenden Innovation: Während die Prügel-Kollegen aus konkurrierenden 3D-Beat'em'ups nicht in den Hintergrund der Arena latschen dürfen, hat Square mit 360-Grad Bewegungsfreiheit zum erstenmal die Polygon-Natur der Kämpfer voll ausgenutzt. Wenn Eure Charaktere umeinander tänzeln oder ihren Gegner an den Ring-Rand locken, gewinnt das gefürchtete "Ring Out" noch mehr taktische Tiefe als bei "Virtua Fighter". Auch mit Manöver-Vielfalt hat das Entwickler-Team Dream Factory nicht gegeizt: Die Basisschläge werden mit simplen Steuerkreuz-Doppel-Tap ausgeführt und kinderleicht zu wuchtigen Kombos, Griffen oder neuen Manövern kombiniert, die einfache Fünf-Button-Belegung läßt auch Anfängern eine Chance. Genau wie die Sega-Designer hat sich Square gegen Fernkampfmanöver entschieden: Wer in







Die härteste Nuß in der "Tobal"-Riege ist Prügel-Greis Fei: Der faltige Opa tritt aus wie ein störrischer Esel und wehrt souverän sämtliche Attacken ab.



Epon kickt Wollknäul Oliems ins Wasser: Die Kamera schwenkt herum, der geschlagenen Charakter saust auf Euch zu.



Öko-Krieger Gren vertrimmt Euch vor luftiger Kulisse: Die Arena und die riesigen Windmühlenflügel sind transparent, weiter rechts schwebt eine prächtige Wolkenstadt.



Ringkampf vor frostiger Szenerie: Ringer-Russin Mary Ivonxkaya schickt Gegnerin Epon zu den Eisbären.



Sogar aufwendiges Light-Sourcing bringt Eure Kämpfer nicht aus der Ruhe: Kein Grafikfehler trübt das Vergnügen.



Kampfmaschine H.O.M. raucht der Blechkopf: Ihr habt den Roboter in den glühenden Wüstensand geschleudert.



Chuji und Epon duellieren sich in einem Stollen, im Hintergrund bewundert hr fahrende 3D-Loren und Baugerüste.

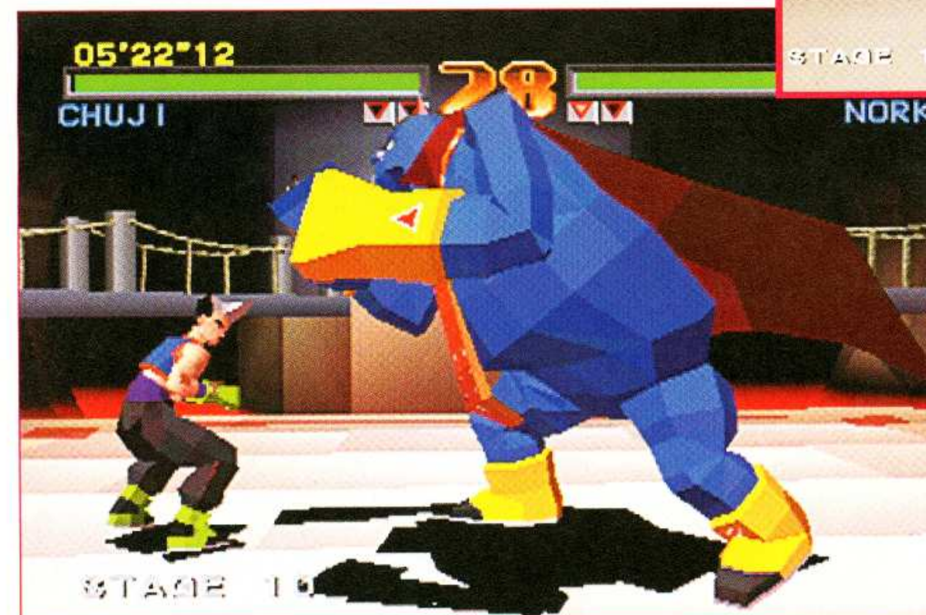


Epon contra Epon: Das "Tobal"-Turnier lädt zum klassischen Mirror-Match. Das Spiegelbild bringt Euch arg ins Schwitzen.

"Tobal" seine Konkurrenten ins Aus kloppen will, muß auf Tuchfühlung gehen und den Gegner mit geschickten Nahkampfmanövern oder Ringertechnik ausschalten.
Die Prügel-Debütanten können ihre RPG-Herkunft nicht völlig verleugnen: Wer vom Ring-Gekloppe die Nase voll hat, erforscht im "Quest Mode" riesige Rollenspiel-Dungeons. Ihr entscheidet Euch für einen Charakter, anschließend zuckelt Euer Held mit angespanntem Prügelschritt durch muffige 3D-Kavernen, weicht tückischen Fallen aus, sammelt Schlüssel ein und vertrimmt in Polygon-Arenen fiese Fantasy-Monster und hölzerne Trainings-Puppen. Hat Euer Held eine Ebene überlebt, winken Erfahrungspunkte, eine Save-Option und der nächste Verlies-Level. Ein anspruchsvolles Abenteuer ist der RPG-Ausflug mit Prügelsteuerung und seichten Puzzles kaum, trotzdem freuen sich Rollenspieler über ein innovatives Zusatz-Feature mit hohem Trainingswert. Abenteuer-Enthusiasten ohne Beat'em-Up-Faible reizen die Simpel-Dungeons kaum, Prügel-Profis müssen sich zunächst an die ungewohnte Kulisse gewöhnen: Wer sich erstmal warm gespielt hat, kommt um Squares Debüt-Prügler kaum herum. "Tobal No. 1" überzeugt mit gigantischer Präsentation und neuartiger Spielmechanik, obendrein ziehen Euch die liebevoll ausgearbeiteten Charaktere und ein dynamischer Surround-Soundtrack in die 3D-Arena. Nur in den RPG-Leveln hat man sich auf einen nervigen Rhythmus mit Endlosschleife beschränkt. Square hat die Tiefen der Playstation-Hardware gewissenhaft ausgelotet und zugunsten sauberer Optik auf grafischen Schnickschnack verzichtet: Die Hardware wird ausnahmsweise nicht so lange geschunden, bis Euren Kämpfern die Arena unter den Socken wegflackert, "weniger ist mehr" war Squares Devise. "Tobal" ist nicht so plakativ wie die "Textur"-verkleidete Konkurrenz, dafür wird technische Perfektion geboten: Prügel-Ästheten mit Auge fürs Detail greifen zu und haben ähnlich lange zu tüfteln wie an den VF-Manövern. *rb*



Wer den "Mysterious Nork" in die Pfanne haut, tritt gegen das flinke Oberkarnickel Emperor Udan an.



Chuji studiert die klobige Kampftechnik von Oberwutz Niork: Der flackernde Umhang des saumäßigen Boß-Charakters ist die einzige Quelle für Grafikfehler.

Square- Enthusiasten freuen sich über eine Bonus-CD mit Demos zu vier neuen Playstation-Titeln der japanischen RPG-Profis: Neben Video-Clips zu "Bushido Blade", "Final Fantasy Tactics" und einem neuen "Romancing Saga"-Teil enthält die "Tobal"-Box ein spielbares Demo zu "Final Fantasy 7". Nach einer Erklärung der 3D-Steuerung kämpft und zaubert Ihr Euch durch den ersten Spielabschnitt des kommenden Rollenspiel-Epos von Square.



Ihr legt die Bonus-CD ein und entscheidet Euch für eins von vier Square-Demos.



Spielerisch herausragendes 3D-Beat'em-Up mit ungewöhnlicher Optik und neuartigem Rollenspiel-Feature.





Volle Deckung: Statt per Pedes oder auf Rädern schwirrt Euer Gegner rotorenschlagend über die Arena.



Einfacher Tastendruck statt Special-üblichem Fingerbrecher: Ihr wartet bis Eure Manöverleiste aufgeladen ist und verschmurgelt den Gegner mit einem Energiestrahl.







Ihr bearbeitet Euren Kontrahenten mit einer Fernkampfattacke (links), schließt mit einem Sprung auf und drängt den feindlichen Blech-Buben vom Arenen-Rand.

Robo Pit

PS Was tun, wenn man sich als Neuling in die Prügelarena wagt und es dort mit "Toshinden" und "Tekken" aufnehmen muß? Die optische Lösung: Man spart sich menschliche Kämpfer, zimmert statt dessen ein Horde Gouraud-schattierter Niedlich-Roboter zusammen und gleicht das grafische Defizit mit einer stattlichen Kämpferpalette von 29 Blech-Heinis aus. Der spielerische Ausweg: Die Designer verzichten auf Special-Wust, an die Stelle Special-üblicher Manöver treten Kampffertigkeiten und austauschbare Roboterarme. Wer zum ersten Mal gegen die stählerne "Robo Pit"-Meute antritt, wählt noch zwischen einer Handvoll Waffenglieder (z.B. Punch-Arm oder Laser-Armbrust), Detail-Fanatiker wählen aus einer Farbpalette und verschönern ihren Lieblings-Robi mit einer schicken Wunschlackierung. Wer den nächsten Kontrahenten mit exzessivem Beschuß oder flotter Nahkampftechnik zu einem schwelenden Schrotthaufen verarbeitet, staubt einen der feindlichen Arme ab: Ihr entscheidet Euch für Kampf-Glieder wie Sense, Schwert und Raketenfaust oder legt Euch einen Schild zu. Wer mit seiner aktuellen Bewaffnung nicht zufrieden ist, wandert vor dem nächsten Duell in die Werkstatt und montiert neue Einzelteile. Eine Erfahrungsliste zeigt mit präzisen Prozentwerten Eure Kampf-Programmierung: Wer schon nach zwei Kämpfen eine Sense montiert statt seinen Gegnern weiter mit dem Schwert die Blechbirne einzudellen und seinen Wert hochzuschrauben, wird im Nahkampf auseinandergenommen. Die innovative Basteloption und großzügig angelegten 3D-Arenen mit Deckungsmöglichkeiten wie Säulen und Felsblöcken können die Schwächen von "Robo Pit" kaum wettmachen: Wenn Eure Kämpfer wie stümperhaft montierte Kinderbausätze durch den Ring torkeln und dem Kontrahenten mit nur zwei Schlagvarianten zusetzen, nützt auch die schönste Neuerung nichts mehr. Auf Special-Moves haben die Designer komplett verzichtet: Statt dessen sammelt Ihr mit jedem Treffer Manöver-Energie und bearbeitet die Gegner durch simplen Tastendruck mit transparenten Energie-Entladungen. Obwohl einsteigerfreundlich, arten die Gefechte in zähe Verfolgungsjagden aus. Bis die gegnerische Energieleiste auf Null sinkt, ist Euer Robi eingerostet. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



Als Euer Robi auf den Felspavillon hopst, springen die Gegner hinterher und verwickeln Euch in einen Nahkampf.



Ihr nehmt Euren Feind mit Armbrust und Blechklopfer auseinander, der Gegner frisiert Eure Kunsthülle mit Propellerarmen.



Roboter-Doping: Ihr montiert unterschiedliche Kampfarme, rechts seht Ihr die gegnerische Bewaffnung.



SPIELSPASS 46%

HERSTELLER: Kokopeli Studios
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Nicht geplant

Mäßige Roboter-Prügelei mit schludriger Polygon-Optik. Einziger Lichtblick sind 29 Kämpfer und eine Basteloption.

AB 12

SONY DIMENSION

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bicer Mice from Mars	Dt	99
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**99**
Bomberman 4	Jp	179
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fantasy 3	US	149
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer`96	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mario Kart	Dt	69
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live`96	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	**JP**	**179**
Primal Rage	Dt	99
PTO II	US	129
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**US**	**139**
Street Racer	Dt	59
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris 2	Dt	119
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi`s Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	89
SuperNES gebraucht	Dt	99

Jaguar

Jaguar mit Spiel	GV	189
Spiele auf Anfrage		

Sega Saturn

Alien Trilogy	**US**	**119**
Bomberman	JP	149
Blood Omen	**US**	**119**
Command & Conquer	**US**	**119**
Congo	**US**	**119**
Deadly Skies	Dt	99
Defcon 5	Dt	79
Destruction Derby	Dt	99
Decathlete	JP	119
Don Pachi	Jp	119
Earthworm Jim 2	Dt	99
Fatal Fury	US	119
FIFA Soccer	Dt	99
F 1 Live Information	**Dt**	**99**
Golden Axe of Duell	Dt	99
Gradius deluxe	JP	129
Hang On GP 95	Dt	99
Iron Storm	**US**	**119**
King of Fighter 95	JP	149
Military Commander 2	**Jp**	**119**
Mystaria	**Dt**	**99**
NHL Powerplay	**US**	**119**
Nights mit Pad	**JP**	**139**
Night Warriors	US	119
Olympic Games	Dt	99
Primal Rage	Dt	99
Panzer Dragon 2	**Dt**	**109**
	Dt	**99**
Rayman	Dt	94
Romance of III Kingdom	US	129
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	Dt	99
SEGA Ralley	**Dt**	**99**
Sega Tennis	Dt	99
Shell Shock	Dt	99
Shining Wisdom	Dt	99
Skeleton Warriors	US	119
Streetfighter Alpha	**US**	**119**
The Horde	US	119
Theme Park	**Dt**	**99**
Thunderhawk II	Dt	99
Toshinden	**Dt**	**99**
Ultimate	**Dt**	**89**
Vampire Hunter	**US**	**119**
Victory Goal 96	**JP**	**119**
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	139
Wing Arms	Dt	99
Wrestling	Jp	129
X-Men	Dt	94
Action Replay m. Backup	**Dt**	**89**
Back up Memory Card	Dt	89
Control Pad	US	39
Infrarot Controler - 2mal	US	99

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	79
R6B Umbau U 64 incl. Colarbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99

Sonstige Umbauten/Rep. auf Nachfrage

PC CD ROM

ATF	89
AH - 64 Longbow	89
America 1861-1865	94
Bad Mojo	79
Brain dead 13	79
Chronicles of sword	89
Civilization 2	89
Command & Conquer	89
Conquest of New World	87
Cyberia 2	89
Cyberstorm	**79**
Descent 2	87
Die Siedler 2	69
Elisabeth	97
F1 Grand Prix 2	**69**
Gender Wars	79
Onside Soccer	79
Offensive	89
Pole Position	95
Police Quest Swat	79
Rebel Assault 2	79
Return Fire	79
Ripper	89
Silent Hunter	79
Speed Rage	**79**
Starfighter 3000	**79**
TFX Eurofighter	**89**
Urban Runner	79
Virtua Fighter	79
Warcraft 2 + Data	99
Witchhaven 2	79
Zork Nemesis	89
Storm	89

Unzensierte deutsche Version jetzt im Handel - aber wie lange ???

RESIDENT EVIL PSX

Dt nur 79,90 DM Solange der Vorrat reicht

3 DO

Captain Quazar	**US**	**119**
Caspar	**Dt**	**99**
Chees War	US	119
Cyberia	US	109
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Deadly Skies	US	119
Death Keep	US	119
Dragon Lore	Dt	109
Demo CD 4	US	19
4 Spiele Paket	**US**	**69**
Flying Nightmare	Dt	109
FIFA Soccer	Dt	99
Killing Time	**Dt**	**109**
Monster Manor	GV	75

Nintendo 64

1299.-
incl. 2 Games

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.
Verkauf

Sony-Grundgerät mit Total NBA
nur 439,90

SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 109,90 DM

Sony Playstation

Alien Trilogie	**Dt**	**89**
A-Train (A IV Evolution)	**Dt**	**94**
Adidas Power Soccer	**Dt**	**94**
Blazing Dragons	**Dt**	**94**
Casper	**Dt**	**94**
Cronicles of Sword	Dt	94
Cyberia	Dt	89
Darkstalker	Dt	89
Die Hard Trilogy	US	119
F1 Formula One	Dt	89
Fade to Black	**Dt**	**94**
Harbinger	**US**	**119**
Hardball 5	**US**	**119**
In The Hunt	US	119
Jack is Back	Dt	94
Jumping Flash 2	JP	139
Kings Field 3	JP	139
King of Fighters 95	JP	139
Legancy of Kain	US	119
Lone Soldier	Dt	79
Moto Toon 2	JP	139
Myst	Dt	94
NHL Powerplay Hockey	**Dt**	**94**
NBA In the Zone	**Dt**	**94**
NFL Quaterbackclub	**Dt**	**94**
NHL Face Off	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Olympic Games	Dt	89
Olympic Soccer	Dt	89
Onside Soccer	Dt	94
Pete Sampras Tennis	Dt	94
Poed	Dt	94
Pro Pinball the Web	Dt	94
Pro Wrestling 96	Dt	149
Project Overkill	**Dt**	**94**
Return Fire	**Dt**	**94**
Ridge Racer Revolution	**Dt**	**94**
Road Rash	Dt	94
Romance of 3 Kingdom	US	119
Space Hulk	Dt	94
Streetracer deluxe	Dt	94
Space Griffon	US	119
Starfighter 3000	Dt	94
Skeletton Warrior	Dt	89
Streetfighter Alpha	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	94
Shell Shock	**Dt**	**89**
Toshinden 2	**Dt**	**94**
Top Gun	**US**	**119**
Total NBA	Dt	94
Tekken 2	JP	139
Track & Field	Dt	94
Williams Arcade Classic	**Dt**	**79**
Wing Commander 3	**Dt**	**99**
Lenkrad schon ab		**99**
Negcon Pad		89
RGB Kabel		**39**
Negcon Pad		89
Padverlängerung		25
Control Pad		39
Infrarot Pad		89

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z
Verkauf & Verleih

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**





Um Euch den feigen Boss vorzuknöpfen, müßt Ihr erst die gepanzerten Leibwächter-Limousinen aus dem Weg räumen.

Chase H.Q. & S.C.I.

Panik im Taito-Polizeirevier: Sechs Gangstervisagen befinden sich auf der Flucht in's Ausland, der Spieler im schwarzen Porsche hat sich ihnen an den Auspuff geheftet. Da die Schurken an Kapitulation nicht denken, laßt Ihr die Sirene heulen und rammt die Fieslinge, bis sie beidrehen und sich ergeben. Dabei müßt Ihr hektisch das Schlittern nach einem Crash kompensieren, um nicht unnötig Zeit zu verlieren. Nach Verhaftung und Bonus-Abrechnung startet Ihr sofort zum nächsten Einsatz. Mit Hilfe eines Entfernungsmessers überwacht Ihr die Distanz zum Fluchtfahrzeug. Habt Ihr zuviel Zeit im Rush-Hour-Verkehr verloren oder Euch mehrmals in der Absperrung verheddert, zündet Ihr einen der begrenzten Nitro-Brenner: In Sekunden beschleunigt Ihr auf 300 Sachen, extreme Reaktionen sind gefordert, um den Flitzer auf dem Highway zu halten.

Dem Nachfolger "S.C.I." (Special Criminal Investigation) liegt dasselbe Prinzip zugrunde: Wieder jagt Ihr fliehenden Bösewichten hinterher, jetzt in einem roten Sportwagen. Diesmal hat Euer Beifahrer neben japanischen Kommentaren auch seine Magnum eingepackt. Damit ballert Ihr den störenden Berufsverkehr aus dem Weg und gebt den Schurken Saures: Da diese schneller unterwegs sind als im Vorgänger, seid Ihr neben gezielten Crash-Attacken auf konzentriertes Verfolgen und Dauerfeuer angewiesen. Die Kollegen im Helikopter werfen Euch in jedem Abschnitt einen Raketenwerfer zu: Trefft Ihr damit ins Ziel, sind die Gegner Schrott. In beiden Polizeiwägen müßt Ihr mit windigen Zwei-Gang-Getrieben vorliebnehmen. Dank begrenztem Continue setzt Ihr die Verfolgung auch nach Ablauf des Zeitlimits fort.

So gut wie die beiden Automaten spielen sich die grafisch authentischen Saturn-Fassungen nicht: Die Steuerung ist trotz Lenkrad-Unterstützung träge, oft knallt Ihr auch mit vorsichtiger Fahrweise in die Szenerie. Fans der Spielhallen-Originale greifen bedenkenlos zu, trotz hektischem Spielablauf sind die Veteranen jedoch stark gealtert.

Muster von Dynatex. Tel.: 0231/5575000



Sprachfehler: Aus dem "Criminals here"-Pfeil des Automaten wurde auf dem Saturn ein "Criminals hear".



Ein flinker Heli mit Raketen an Bord versucht Euch zu stoppen. Ihr haltet mit Magnum-Dauerfeuer dagegen.



Jede Festnahme wird illustriert und von japanischem Stimmengewirr kommentiert.

58%

HERSTELLER: Taito
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Zwei Renn-Action-Automaten in weitgehend gelungenen Umsetzungen: Leider spielerisch und grafisch arg gealtert.

AB 12



Nach der Abkürzung ist eine Wagenwäsche fällig: Ihr brettert über ungeteerte Feldwege dem Bösewicht hinterher.



Sekundenbruchteile vor einer Gabelung zeigt Euch ein Pfeil den kürzesten Weg zum Flüchtigen.

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERGAMES

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90
NHLPA 93	10,00	29,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90
LOST VIKINGS	20,00	44,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
BATMAN FOR EVER	40,00	69,90
SYNDICATE	20,00	44,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90
INTL S'STAR SOCCER	40,00	69,90
STREET RACER	20,00	44,90
NBA JAM	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
PITFALL	20,00	44,90
WWF RAW	20,00	44,90
FLASHBACK	20,00	44,00
YOUNG MERLIN	20,00	44,90
DINO CITY	10,00	29,90
SPARKSTER	20,00	44,90
WWF ARCADE	40,00	69,90
ROAD RUNNER	10,00	29,90
ILLUSION OF TIME	40,00	69,90
TURRICAN 2	30,00	59,90
GOOF TROOP	20,00	44,90
FINAL FIGHT 3	40,00	69,90
NHL 95	30,00	59,90
BUBSY	20,00	44,90
MEGAMAN X	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
JURRASIC PARK	20,00	44,90
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90
DONKEY KONG	40,00	69,90

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGADRIVE 1 + 1 PAD	40,00	79,90
MEGADRIVE 2 + 1 PAD	60,00	99,90
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90
PITFALL	10,00	29,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
WIMBLEDON TENNIS	10,00	29,90
LEMMINGS 2	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	29,90
SOLEIL	30,00	59,90
MEGALOMANIA	10,00	29,90
FIFA 95	20,00	44,90
PGA TOUR 3	20,00	44,90
SYNDICATE	20,00	44,90
SONIC & KNUCKLES	20,00	44,90
SLAMMASTERS	20,00	44,90

MEGA CD II	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 KONSOLE	75,00	129,90
LUNAR 2	40,00	69,90
THUNDERHAWK	10,00	29,90
NBA JAM	10,00	29,90
PRINCE OF PERSIA	5,00	14,90
LAWNMOWERMAN	5,00	14,90
TOM CAT ALLEY	10,00	29,90
CHUCK ROCK 2	5,00	14,90
MYSTERY MANSION	10,00	29,90

NEO GEO CD	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOLE	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	40,00	69,90
LAST RESORT	20,00	44,90
FATAL FURY 3	30,00	59,90
NAM 1975	20,00	44,90
VIEWPOINT	20,00	44,90
WINDJAMMERS	30,00	59,90
MAGICIAN LORD	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
SAVAGE REIGN	30,00	59,90
BLUES JOURNEY	15,00	29,90
BURNING FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	30,00	59,90
STREET HOOP	30,00	59,90
ALPHA MISSION II	15,00	29,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90

ATARI JAGUAR	ANKAUF	VERKAUF
JAGUAR + 1 PAD	75,00	129,90
CLUB DRIVE	10,00	29,90
TEMPEST 2000	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
CHECKERED FLAG	10,00	29,90
ALIEN VS PREDATOR	30,00	59,90
SYNDICATE	20,00	44,90

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
MAGIC CARPET	30,00	59,90
ZEITGEIST	15,00	29,90
TOHSHINDEN	20,00	44,90
DEFCON 5	20,00	44,90
LEMMINGS 3D	20,00	44,90
DISCWORLD	30,00	59,90
SPACE GRIFFON JP	20,00	44,90
STARBLADE	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90
PSYCHIC DETECTIVE	30,00	59,90
X COM	30,00	59,90
VIEWPOINT	30,00	59,90
RIDGE RACER	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
TEKKEN JP	20,00	44,90
LONE SOLDIER	40,00	69,90
JOHNNY BAZOOKATONE	30,00	59,90
TOTAL NBA	20,00	44,90
EXTREME PINBALL	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
PHILSOMA	20,00	44,90
REVOLUTION X	15,00	29,90
TOTAL ECLIPSE	15,00	29,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
RAIDEN PROJECT	20,00	44,90
WINNING 11	20,00	44,90
COSMIC RACE	15,00	29,90
TWISTED METAL	30,00	59,90
POWER SERVE	20,00	44,90
ROAD RASH	40,00	69,90
SHOCKWAVE ASSAULT	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
MYST	30,00	59,90
SEGA RALLY	30,00	59,90
ASTAL	20,00	44,90
CYBERIA	20,00	44,90
GEX	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
MYSTERY MANSION	20,00	44,90
BUG	20,00	44,90
MAGIC CARPET	30,00	59,90
VIRTUA FIGHTER	15,00	29,90
VIRTUA FIGHTER R.MIX	20,00	44,90
WING ARMS	30,00	59,90
TOHSHINDEN	40,00	69,90
SIM CITY	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
SHINOBI X	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
HANG ON	30,00	59,90
GHEN WAR	30,00	59,90
EURO 96	40,00	69,90
SHELLSHOCK	30,00	59,90
LAYER SECTION	20,00	44,90
DAYTONA	20,00	44,90
GRAN CHASER	15,00	29,90
WIPEOUT	40,00	69,90
THEME PARK	30,00	59,90
DIGITAL PINBALL	20,00	44,90
HI VELOCITY	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90

REAL 3 D O	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL/RGB KONSOLE	125,00	199,90
THEME PARK	20,00	44,90
CRASH N BURN	10,00	29,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
SYNDICATE	10,00	29,90
DEATH KEEP	30,00	59,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
MICROCOSM	30,00	59,90
REBEL ASSAULT	10,00	29,90
STREETFIGHTER TURBO	20,00	44,90
WORLD CUP GOLF	20,00	44,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
POWERS KINGDOM	10,00	29,90
GEX	10,00	29,90
SHERLOCK HOLMES	20,00	44,90
TWISTED	10,00	29,90
UND VIELES MEHR	--,--	--,--

SONSTIGES	ANKAUF	VERKAUF
DIVERSE PADS	AB:	4,90
NEOGEO JOYBOARD	25,00	49,90
GAMEBOY	30,00	49,90
TOPFIGHTER	40,00	69,90
DIVERSE ADAPTER	AB:	4,90
DIVERSE KABEL	AB:	14,90

WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU
BRAINLORD	89,90
KIRBYS GHOST TRAP	89,90
DONKEY KONG 2	119,90
FINAL FIGHT 3	99,90
OLYMPIC GAMES	119,90
BOMBERMAN 4 (JP)	169,90
S TREK DEEP SPACE 9	119,90
FRONT MISSION 2 (JP)	139,90
ZELDA	69,90
LOST VIKINGS 2	109,90
PGA TOUR 96	129,90
DONALD IN MAUI	139,90
WORMS	129,90
MICRO MACHINES 2	129,90
LUFIA	89,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
YOSHIS ISLAND	109,90
ROBOTREK	89,90
JOE & MAC 3	89,90
HUNGRY DINOSAURS	89,90
POCKY N ROCKY 2	129,90
HAGANE	59,90
CHRONO TRIGGER	139,90
CASTLEVANIA 2	109,90
TIMECOP	119,90
NFL Q BACK CLUB	49,90
WARIOS WOODS	79,90
KIRBYS DREAMCOURSE	89,90
FINAL FANTASY 3	139,90
SPIELEBERATER AB:	24,90
MEGAMAN 7	119,90
TECMO SUPERBOWL 3	129,90
WEAPON LORD US	89,90

IBM PC CD ROM	NEU
Z	89,90
AH 64 LONGBOW	99,90
G P 2	94,90
DESCENT 2	84,90
CONQ OF NEW WORLD	89,90
DIE SIEDLER 2	89,90
DIE FUGGER 2	99,90
BRAIN DEAD	99,90
SHANNARA	89,90
PGA 96	84,90
FIFA 96	99,90
DIE SCHLUMPFE	79,90
	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD	89,90
CIVILIZATION 2	99,90
CAPITALISM	89,90
ANGEL DEVOID	79,90
MANIC KARTS	79,90
SIM CLASSICS	89,90
SILENT THUNDER	79,90
CHRONOMASTER	99,90
RISE 2	94,90
FANTASY GENERAL	89,90
SHIVERS	109,90
EARTHWORM JIM	89,90
RAYMAN	69,90
ALONE IN THE DARK	24,90
HAND OF FATE	24,90
WAR. 2 EXPANSION	39,90
GAMEBOX 50 GAMES	49,90
MYSTIC MIDWAY	39,90
MEGAPAK 5	99,90

NEO GEO CD	NEU
AEROFIGHTERS 3	129,90
ART OF FIGHT 3 LIM ED	139,90
FATAL FURY 4	129,90
GOWCAIZER	129,90
CROSSED SWORDS 2	129,90
SENGOKU 2	119,90
MUTATION NATION	79,90
FATAL FURY 2	89,90
SOCCER BRAWL	79,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
RIDING HERO	119,90
KING OF MONSTERS 2	79,90
NEO TURF MASTERS	99,90
GHOST PILOTS	119,90
BURNING FIGHT	99,90
BLUES JOURNEY	109,90
MAGICIAN LORD	119,90
WIND JAMMERS	119,90
ALPHA MISSION 2	89,90
NAM 1975	89,90

SEGA SATURN	NEU
ALIEN TRILOGY	99,90
CASPER	99,90
KNIGHTSMIT CONT:	149,90
PRO PINBALL	89,90
NHL POWERPLAY	119,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
NIGHT WARRIORS	109,90
SHELLSHOCK	89,90
SKELETON WARRIOR	89,90
DESTRUCTION DERBY	89,90
DISCWORLD	89,90
DECATHLETE	119,90
3D LEMMINGS	99,90
TILT	89,90
KING OF FIGHTERS 95	139,90
VAMPIRE HUNTER	129,90
GUN GRIFFON	99,90
GEX	99,90
CONGO	109,90
IRON STORM	119,90
PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90
VIRTUAL FIGHTER JP	39,90
VICTORY GOAL JP	39,90
CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90
JEWELS OF ORACLE	99,90
RETURN FIRE	99,90
SLAMDUNK	89,90
WWF	89,90
ROAD RASH	99,90
SONIC WINGS	139,90
PANZER DRAGOON 2	99,90
BOMBERMAN JP	129,90
PARODIOUS	89,90

PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT – RESTPOSTEN	NEU
SARAFINA	19,90
WIE EIN WILDER S.	19,90
CARRIE	29,90
EIN TICKET FÜR ZWEI	19,90
BRYAN ADAMS	19,90
ZELDA	29,90
MICRO MACHINES	49,90
KETHER	49,90
ROLLING STONES	49,90
PAC PANIC	29,90
VEE JAY	19,90
BON JOVI	29,90
TINA TURNER	29,90
AIDA OPER	19,90
WORLD CUP GOLF	39,90
GRATEFUL DEAD	19,90
U2	29,90
KNEBWORTH	49,90
STRIKER	29,90
CONNECT 4	59,90
UND VIEL MEHR	--,--

NINTENDO ULTRA 64 JAPAN IMPORT	NEUHEIT
U64 RGB + 2 SPIELE	1249,90
PILOT WINGS	249,90
FARBIG CONTROLLER	119,90
MEMORY CARD	49,90
CRUIS'N USA	VORB
MISSION IMPOSSIBLE	VORB
SHADOWS OF THE E.	VORB
WAVE RACER 64	VORB

3DO RESTPOSTEN	NEU
3DO GOLDSTAR & SPIEL	299,90
THEME PARK	29,90
WING COMMANDER III	49,90
PGA TOUR 96	29,90
SHERLOCK HOLMES	39,90
IMMERCENARY	29,90
BUST A MOVE	69,90
PSYCHIC DETECTIVE	69,90
CYBERIA	69,90
SYNDICATE	59,90
FLYING NIGHTMARES	69,90
KINGDOM FAR REACHES	69,90
SHOCKWAVE 2	69,90
FLASHBACK	69,90
	69,90
FIFA SOCCER	69,90
TRIP D	69,90
FOES OF ALI	29,90
BLADE FORCE	69,90
SPACE ACE	69,90
PRIMAL RAGE	69,90

SONY PLAYSTATION	NEU
F1	99,90
TEKKEN 2	99,90
TOHSHINDEN 2	99,90
RISE 2	89,90
CYBERIA	89,90
CASPER	99,90
DESCENT	99,90
SHELLSHOCK	99,90
DARKSTALKERS	89,90
NAMCO MUSEUM VOL.1	99,90
IMPACT RACING	89,90
PETE SAMPRAS TENNIS	99,90
SKELETON WARRIORS	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	99,90
ADDIDAS SOCCER	99,90
BEYOND THE BEYOND	99,90
RIDGE RACER REV	99,90
EXECTOR	49,90
POED	99,90
TOP GUN	99,90
GROUND STROKE (JP)	69,90
JUPITER STRIKE	79,90
RETURN FIRE	99,90
HI OCTANE	49,90
OLYMPIC GAMES	99,90
OLYMPIC SOCCER	99,90
LENKRAD	149,90
ALIEN TRILOGY	99,90
BUST-A-MOVE 2	79,90
X-MEN	99,90
CYBERSLED	49,90
REVOLUTION X	49,90
TOTAL ECLIPSE	49,90

MEGA DRIVE	NEU
M D 2 KONSOLE	189,90
GARFIELD	79,90
DONALD IN MAUI	79,90
PAC ATTACK	69,90
TOY STORY	109,90
PGA 96	79,90
NBA LIVE 96	99,90
MADDEN 96	99,90
WORMS	89,90

GAME GEAR	NEU
LION KING	189,90
LEGEND OF ILLUSION	39,90
ECCO 2	29,90
SONIC TRIPLE	49,90
SUPER COLUMNS	39,90
DIE SCHLUMPFE	79,90
SPEEDY GONZALES	39,90
MICRO MACHINES 2	69,90
TAZMANIA 2	39,90

GAMEBOY	NEU
WORMS	69,90
TOY STORY	69,90
HUGO	69,90
MADDEN'96	49,90
ADV.OF LOLO	69,90
KIRBYS BLACK B	69,90
DONKEYKONG	49,90
ADAMS FAMILY	39,90
PINBALL MANIA	59,90

ZUBEHÖR & SONSTIGES	NEU
PSX PAD	59,90
PSX MEMORY CARD	49,90
PSX MAUS	59,90
PSX ASCII PAD	69,90
PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90
SATURN PAD	49,90
SATURN ACTION REPL.	89,90
SATURN ADAPTOR	69,90
SATURN LENKRAD	139,90
SATURN MISSION STICK	149,90
SUPER NINTENDO	189,90
SNES SUPER KEY	29,90
SNES ASCII PAD	39,90
PSX 120ER MEMORY C.	89,90
PSX NE-G-COM	89,90
PC THRUSTMASTER AB:	24,90
GAMEBOY FARBIG	59,90
PC TEAM SPORT SET	139,90
220/110 UMWANDLER	39,90
NTSC/PAL UMWANDLER	129,90
D K PUPPEN AB	49,90
32X CD SLAM CITY	19,90
32X CD SUP WARRIOR	19,90

NACH ERSCHEINEN SIND DIE NEUSTEN TITEL SOFORT BEI UNS ERHÄLTLICH

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

SONSTIGE INFORMATION

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren.

Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor, unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot zugeben.

BESTELLUNGEN

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa.10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr
Porto (Inland) : 6,00DM Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland Vorkasse)) :15,00DM

VERSAND - BESTELLANNAHME OSNABRÜCK

0541- 66016+66017

(FAX. : 0541 - 66015)

UMBAU PlayStation **125,- DM**

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel- Tricks! BEREITS MEHR ALS 250 UNSERER KUNDEN HABEN UMGEBAUT!

Next Generation Konsolen

PlayStation – Ohne Spiel 399,90 DM

Sega Saturn – Ohne Spiel 449,90 DM – JETZT MIT EINGEBAUTE MEMORY CARD !

Nintendo Ultra 64 – Mit Mario + P. Wings + RGB Umbau 1249,90 DM – Japan Import

Panasonic / Goldstar – Mit Fifa Soccer 299,90 DM – NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLEN FREI-HAUS !

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.



NINTENDO NATION



Eure Gefährten begegnen einem Obermotz: Der magisch talentierte Anführer pfeift regelmäßig seine Soldaten herbei.



Die Balkone des "Southeast Tower" werden von der Seite gezeigt: Eure Party bedient per Hebel eine Plattform.



Der Endgegner entpackt seinen Angriffszauber: Maxim und Guy werden durchgeschüttelt, Tia ist außer Gefecht.

Lufia 2: Rise of the Sinistrals

SN Während westliche 16-Bit-Rollenspieler über eine Durststrecke hecheln, überrascht Taito mit der US-Version zur "Lufia"-Fortsetzung, die zeitlich jedoch vor dem ersten Spiel angesiedelt ist. Im Vorgänger gehören Held Maxim und die bösartigen "Sinistrals" bereits in die Sagenwelt, in "Lufia 2: Rise of the Sinistrals" stürzen sich die Höllen-Herrscher zum ersten Mal auf die friedliche Spielwelt. Während die Sinistrals munter Monster für Ihre Invasion rekrutieren, erkennt nur Monsterjäger Maxim das drohende Unheil und trommelt die vierköpfige Heldentruppe zusammen.
Wie im ersten Teil tippeln Eure Figuren aus der Vogelperspektive durch eine Spielwelt im Landkarten-Look, in Orten und anderen Handlungsschauplätzen weicht die Miniatur-Landschaft dem beschaulicheren Puppenhaus-Maßstab: Maxim sammelt Informationen, frischt seine Vorräte an magischen Tinkturen auf und tauscht klingende Münze gegen Mordwerkzeuge sowie dickere Panzerung ein.
Zieht die Budget-gerecht ausgerüstete Party ins örtliche Dungeon, wartet mit Adventure-üblichen Features eine ungewöhnliche Überraschung auf den routinierten Rollenspieler: Statt Euch mit simpler Orientierungshatz und Monsterkloppen auf Trab zu halten, fordern die "Lufia 2"-Designer in den filigran gezeichneten Katakomben Eure grauen Zellen. Entgegen den Konkurrenz-Puzzlern wartet Held Maxim mit zünftiger "Zelda"-Interaktion auf. Euer Charakter-Sprite verschiebt Steinquader und Säulen, legt Hebel um, flitzt als klingenbewehrter Mähdrescher durch Buschwerk, hebt Objekte an, beschwert Schalter und sprengt Breschen in rissige Mauern. Auch die Monster folgen der Abenteuer-Tradition und erwarten Euch als animierte Sprites auf festgelegten Verliespunken.
Erst wenn Eure Party einen Schritt tut, wuselt das Monster los: Rückt ein waffenstarrender Heroen-Trupp in den Korridor vor, sucht das Kleintier das Weite, nur die großen Brüder machen sich über die Party her. Erst wenn Heldensprite und Monstergruppe kollidieren, geht "Lufia 2" zur Menü-Kloppe über: Ihr wählt Attacke, Verteidigung oder blättert im Zauberbuch. Neu sind Eure monströsen Mitstreiter – die sogenannten "Capsule Monsters" – und die innovative "Rage"-Option: Wer verletzt wird, entwickelt sich über "IP"-Punkte zum unbeherrschten Zornickel, packt eine Manöver-Waffe aus und zieht den Monstern wutentbrannt das Fell über die Ohren. Erfahrene Rollenspieler nutzen die taktische Note, um sogar mit einer totgeweihten Gruppe noch vernichtende Attacken auszuführen.
Mit der innovativen "IP"-Technik und ausgeklügelten Adventure-Puzzles schafft die seinerzeit noch konventionelle "Lufia"-Welt den Sprung in den RPG-Himmel, sogar Vorzeige-Serien wie "Final Fantasy" schielen neidisch auf das ideengeladene "Lufia 2"-Desgin. Zwar sind weder Optik noch Plot so detailliert wie im ausgeklügelten Square-Kosmos, aber immerhin lockt Taitos Überraschungstitel auch ambitionierte Action-Adventure-Puristen vor die Mattscheibe. Ausgehungerte Fans freuen sich über ein technisch solides und fantasievolles Rollenspiel-Highlight, das im Herbst komplett deutsch bei uns erscheint. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



Maxim und Gefährte Guy schleppen die tödlich verwundete Tia zur Kirche. Für ihre Genesung löhnt Ihr 140 Goldmünzen.

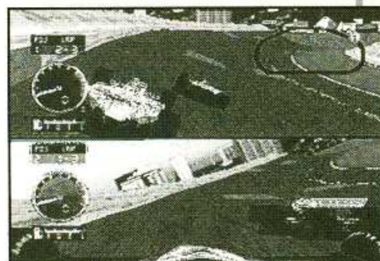


Ihr rückt eine Säule auf die Plattform und legt in allen Himmelsrichtungen einen Krug neben den Pfeiler.

16 BIT 24
SPIELSPASS 83%
HERSTELLER: Taito
SYSTEM: Super Nintendo
BRD-RELEASE: Oktober
AB 12
"Lufia"-Prequel um Monster-Prügler Maxim: Klassisches Abenteuer mit schicker Präsentation, Puzzles & neuen Ideen.


NINTENDO 64
GRUNDGERÄT US


SATURN
NIGHTS


PLAYSTATION
ANDRETTI RACING

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Ridge Racer II
DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter II
+ Sega Rally
DM 34.- monatlich bei 24 Monaten

▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind-

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

http://www.arjay-games.de

PLAYSTATION

Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD´s	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Blam! Machinehead dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Darkstalkers dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Athlete Kings dt	99.90
Blackfire qdt	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Crime Wave dt	99.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Eurosoccer 96 dt	99.90

NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil. Neuheiten, Lieferumfang und aktueller Preis standen bei Drucklegung noch nicht fest.

SUPER NES

Lufia II us	149.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

NEO GEO CD

Pulstar	*39.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·12 1067


SUPER NES
TERRANIGMA



PLAYSTATION
TEKKEN II


PLAYSTATION
FORMULA 1

PLAYSTATION

Dragonheart dt	99.90
Ecstatica dt	99.90
Exhumed dt	99.90
Formula 1 dt	109.90
Gun Law-Horned Owl dt	99.90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Micro Machines 3 dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Sampras Tennis dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Swagman dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Time Commander dt	89.90
Titan Wars dt	99.90
Toshinden II dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtual Golf dt	99.90
Williams Arcade Clx dt	69.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN

F1-Racing dt	89.90
Ghen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99.90
Ironman dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Mystaria dt	109.90
Need for Speed dt	99.90
Night Warriors dt	109.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Road Rash dt	99.90
Sampras Tennis dt	99.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Space Hulk dt	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Swagman dt	89.90
Three Dirty Dwarves dt	99.90
True Pinball dt	89.90
Tunnel B1 dt	109.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtual Golf dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76
http://www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Videospiel-
So werten die Ex

Super
Gut
Geht so
Na ja
Urks

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird. Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto „Spiele-Tests"; US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter Sony Dimension, Planet Saturn, 3DO Zone, Sega Sektor oder Nintendo Nation) besprochen.

Winnie spielt:
1. Resident Evil (PLAYSTATION)
2. Gun Griffon (SATURN)
3. Andretti Racing (PLAYSTATION)

Robert spielt:
1. Space Hulk (SATURN)
2. Tobal No. 1 (PLAYSTATION)
3. Virtua Cop (SATURN)

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Unter **GRAFIK** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen.

Andreas spielt:
1. Wipeout 2097 (PLAYSTATION)
2. Formel 1 (PLAYSTATION)
3. Tekken 2 (PS)

Tobias spielt:
1. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
2. Alien Trilogy (SATURN)
3. Tetris X (PLAYSTATION)

Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **SOUND** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels, oder ist das ner-

Christian spielt:
1. Virtua Cop (SATURN)
2. Formel 1 (PLAYSTATION)
3. Digital Pinball (SATURN)

Olli spielt:
1. Resident Evil (PLAYSTATION)
2. Formel 1 (PLAYSTATION)
3. Gun Griffon (SATURN)

-Kritik
xperten



Martin spielt:
1. Formel 1 (PLAYSTATION)
2. Andretti Racing (PLAYSTATION)
3. Minestorm & Cosmic Chasm (VECTREX)









Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

vige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **SPIELSPAß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führten zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Schön war die Zeit, doch jetzt heißt es Abschied nehmen: Für Mega Drive, 3DO und Atari Jaguar erscheinen praktisch keine Spiele mehr. Verirrt sich jedoch das ein oder andere Mega-Drive-Modul in unser Testlabor, nehmen wir es natürlich unter die Lupe. Neo-Geo-Fans schlagen in der News-Rubrik nach, wo wir im Rahmen der Arcade-Informationen auch Neo-Geo-Neuheiten (auf Modul oder CD) vorstellen.

Die MANIAC widmet sich in aller Ausführlichkeit der Sony Playstation, dem Sega Saturn und dem Nintendo 64. Natürlich werden auch alle künftigen Konsolen mit Vorabberichten, Tests und Kritiken bedacht, sobald wir sie in die Finger bekommen. Außerdem erfreut sich der 16-Bit-Klassiker Super Nintendo reger Beliebtheit – selbstredend, daß jede Neuerscheinung getestet wird.

16 MBIT, 64 MBIT: Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1 Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

CODE: Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.

D: Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurden ins Deutsche übersetzt.

Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

SPIELSPASS 85%

MANIAC

HERSTELLER	Cybermedia
SYSTEM	SGI
ZIRKA-PREIS	5.90 Mark
GRAFIK	89%
SOUND	76%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit Cyber-Optik und Techno-Sound. Hart, aber gut.

AB 18

AB 6, AB 12, AB 16, AB 18: Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multi-Player-Adapter an den Start.



Entwickler: Tiburon, USA • Produzent: Scott Orr (EA) • Programmierung: Dave Swanson, Ian Schmidt, Jason Anderson, Steven Chiang • Grafik: Dale Jackson, Eric Kohler, Joe Vance, Gordon Chen • Sound: Brian Schmidt

Madden '97

Wie es sich für einen zünftigen EA-Sports-Titel gehört, werden unzählige Statistiken angeboten.



Mit der Playstation-Fassung von "Madden '97" beweist EA endlich auch technische 32-Bit-Kompetenz.

Die Madden- Serie begann Mitte der 80er-Jahre auf dem Apple-2-Heimcomputer und wurde dann auf dem C-64 fortgesetzt. Den endgültigen Durchbruch schaffte EA 1990, als "John Madden Football" fast zeitgleich mit dem Sega Genesis, dem US-Pendant des Mega Drive, auf den Markt kam und zum Millionen-Bestseller avancierte. Dann folgten jährliche Updates für alle populären Systeme wie Super NES, 3DO, PC – sogar auf Game Boy und PC-Engine wurden EA-Superbowls im Digitalformat ausgetragen. Eine freie Wahl der Kamera-Perspektive (siehe Bild) wurde aber erst mit der 3DO-Version verwirklicht.



Je nach persönlichem Geschmack wählt Ihr die Kamera-Perspektive.

PS Alle Jahre wieder kommen nicht nur Osterhase, Weihnachtsmann und Steuerbescheid ins Haus geflattert, auch Eletronic Arts beschenkt uns mit neuen Versionen ihrer populären Sportspielserien. Schon für letzten Herbst wurde 32-Bit-Sportfans eine Fassung von "John Madden Football" versprochen, aber erst jetzt erscheint die langersehnte Playstation-Evolutionsstufe der erfogreichsten Football-Spielserie der Videospielgeschichte. Nichts geändert hat sich am Namen: Coach-Legende John Madden, als TV-Kommentator für FOX-TV einer der bestbezahlten Akteure im Football-Business, bürgt für die Qualität des Spiels. Zusammen mit seinen Fernsehkollegen Pat Summerall und James Brown wird jedes Match TV-gerecht mit Vorspann, lockerem Geplauder über Taktik und Spieltag begonnen, während des Spiels sind die Madden-typischen Sprüche zu hören. Dank 32-Bit-Technologie sind jetzt ein Dutzend Perspektiven einstellbar, die Soundkulisse hat ebenfalls spürbar zugelegt. Der Schiedsrichter ist mit Stadion-gerechtem Hall belegt und auch das Publikum greift in kniffligen Spielsituationen mit unterstützenden Sprechchören für die Heimmannschaft ein. Ihr habt knapp 100 Teams zur Auswahl – neben den aktuellen NFL-Mannschaften mit allen Spielernamen stehen Traditionsformationen aller wichtigen NFL-Mitglieder aus den letzten 30 Jahren zur Verfügung. So könnt Ihr beispielsweise prüfen, ob San Franciscos 1984er Super-Offense mit Joe Montana gegen den "Steel Curtain" der Pittsburgh Steelers aus den späten 70ern zum Zug gekommen wäre.

Neben den obligatorischen Freundschaftsspielen zum Aufwärmen bestreiten ein bis acht Spieler eine komplette Saison mit Playoffs oder ein Turnier. Während der Saison könnt Ihr gar Spieler entlassen, tauschen und verpflichten, dabei solltet Ihr die sogenannte "Salery-Cal", also die Gesamt-Gehaltsobergrenze pro Team, im Kopf behalten.



Ihr dürft Wettergott spielen: Wenn's Euch gerade fröstelt, dann schickt die Footballer doch ins Schneetreiben.



Das einzige spieltechnische Problem: Manche Spielzüge führen bei "Madden '97" fast immer zum Erfolg.

Über 120 taktische Spielzüge stehen im Match für Offense, Defense oder Special Teams zur Wahl, die von konservativen Draws mit vielen Tight-Ends bis zu überraschenden Trickspielzügen à la "Double Reverse" reichen. Spieler verletzen sich oder können ausgetauscht werden. Zum ersten Mal integrierten die Entwickler auch Zufallselemente – so kann es Euch passieren, daß ein Line-Spieler zu früh startet oder ein Touchdown zurückgepfiffen wird, weil eine "Holding"-Strafe gegen einen Eurer Cracks ausgesprochen wurde – ärgerlich, aber realistisch.

SPIELSPASS 88%

HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 72%
SOUND 77%

Das Warten hat sich gelohnt: Ausgeklügelte American-Football-Edel-Simulation mit phantastischer Präsentation.

AB 12

! Final Touchdown? Eher nicht, denn der letzte Teil wird's mit Sicherheit nicht sein. Warum sollte sich die hervorragende Playstation-Fassung weniger gut verkaufen als die Bestseller-Vorläufer auf Mega Drive, Super Nintendo und 3DO. Die durchdachte Steuerung, das ausgeklügelte Spieltempo und die ordentliche Spielstärke der Gegnerteams wurden beibehalten. Hinzu kommen verbesserte Grafik, alle nötigen Lizenzen und eine fabelhafte Präsentation, die einen schon fast an "echte" TV-Übertragungen erinnert. Die einzige Schwäche von "Madden '97" sind vereinzelte Spielzüge, die mit 99prozentiger Sicherheit klappen. Die führen zwar nicht automatisch zum Touchdown, sind aber für ungeduldige Seelen zu verführerisch, um darauf zu verzichten. Mit "Madden '97" zeigt EA, daß sie die Playstation im Griff haben. Football-Fans kommen an dieser Referenz-CD nicht vorbei.



Martin Gaksch

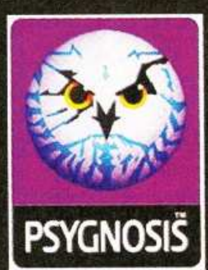
Andere Versionen
Eine Saturn-Umsetzung folgt in Kürze. Außerdem erscheinen Versionen für Mega Drive und Super Nintendo.

FORMULA 1

Teil 1

PLAYERS GUIDE







PLAYERS GUIDE

MONTE CARLO

Großer Preis von Monaco
Länge: 3,320 km
Sieger 1994: Michael Schumacher
Schnellste Runde: 1,21.076 min



1 Nach dem Start müßt Ihr bis in den ersten Gang zurückschalten



11 Hier habt Ihr die letzte Überholmöglichkeit, bevor Ihr das Ziel erreicht.



5 Der Tunnel kann bis zur Hälfte mit Vollgas genommen werden. Danach folgt eine leichte Rechtskurve.







Im Yachthafen/Schwimmbad folgen schnelle Kurvenkombinationen: Links (7), links/rechts (8) und eine langsame rechts/links-Schikane (9).



6 Nach Karl Wendlingers folgenschwerem Unfall wurde diese Schikane nochmals verlangsamt.



10 Der langsamste Abschnitt des Stadtkurses von Monte Carlo: Die Einfahrt zur Start/Ziel-Gerade nehmt Ihr im ersten Gang.







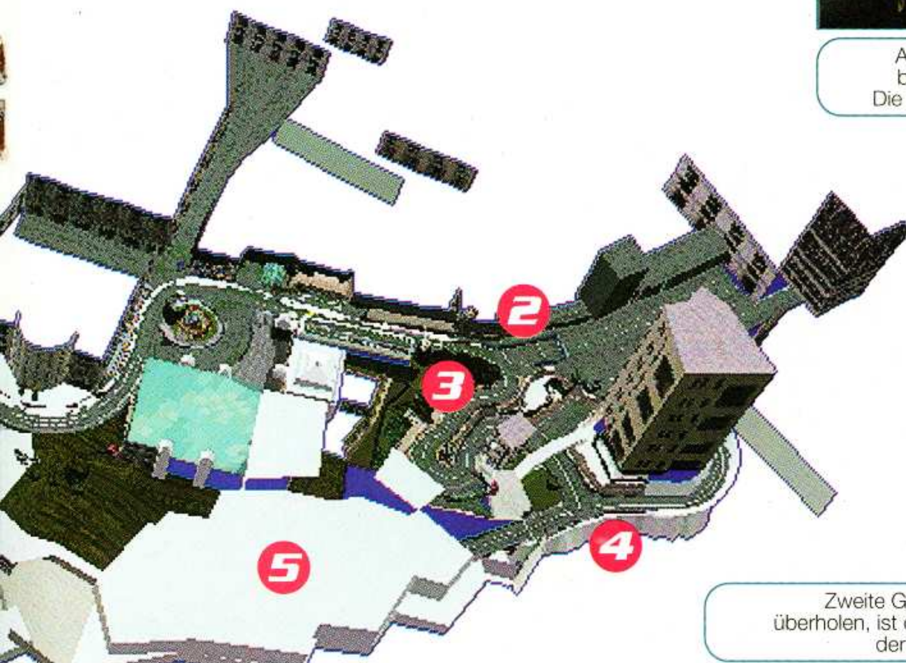
Nach dem Casino geht's in die langsame Mirabeau/Loews-Kurvenkombination



Auf der Start/Ziel-Geraden wird bis auf 340 km/h beschleunigt: Die beste Gelegenheit zu überholen.



Die S-Schikane vor Start und Ziel wird im ersten oder zweiten Gang gefahren.





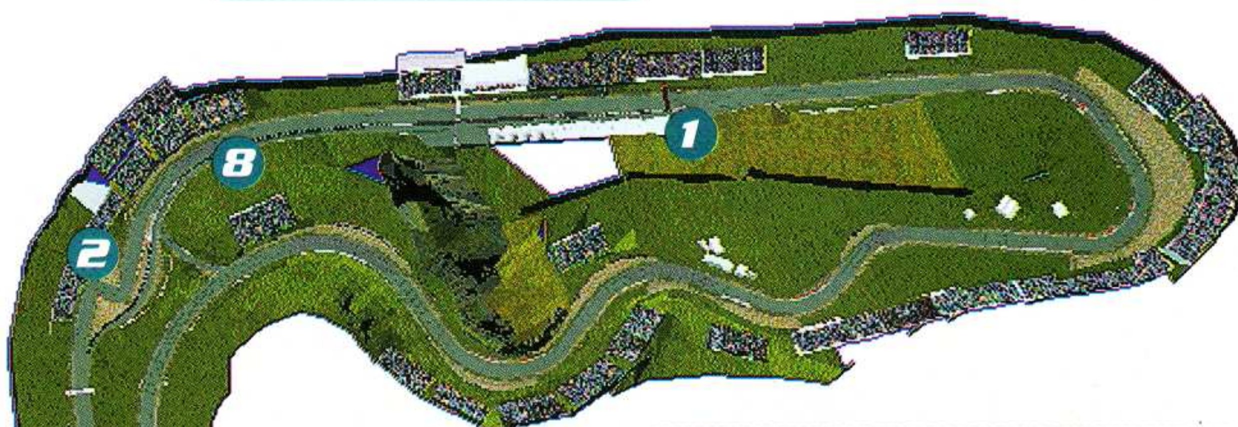
Zweite Gelegenheit zu überholen, ist diese Gerade unter der Brücke



Vor der Tunnel-Geraden wird diese Rechtskurve im dritten Gang gefahren



Vor dem Tunnel wartet eine scharfe Rechtskehre auf Euch





Aus dieser Kurve müßt Ihr vorsichtig auf die Start/Ziel-Gerade herausbeschleunigen



Der Hochgeschwindigkeits-Teil der Strecke von Suzuka: Lange gerade über die Brücke.



Die langgezogene Linkskurve kann im fünften Gang gefahren werden



Die gefährlichste Stelle der Strecke ist die 180°-Haarnadelkurve

SUZUKA

Großer Preis von Japan
Länge: 5,859 km
Sieger 1994: Damon Hill
Schnellste Runde: 1,40.646 min

PLAYERS GUIDE





Nach der Hochgeschwindigkeitspassage müßt Ihr stark bremsen

SILVERSTONE

Großer Preis von England • Länge: 5.057 km • Sieger 1994: Damon Hill • Schnellste Runde: 1.22.515min









1: Laßt Euch nicht von dieser Rechts-Kehre überraschen.
3: Die erste Links/Rechts-Kombination vorsichtig anfahren!

4: Die zweite Links/Rechts-Schikane müßt Ihr langsam anfahren.
5: Kurz vor dem Ziel kommen zwei harte Links-Kurven auf Euch zu.

EXTRA-KURS
FRAMEOUT CITY

Länge 6.000 km



Die Form des Kurses ist dem FIA-Mobil nachempfunden

So findet Ihr die geheime Strecke:

1. Spiel beginnen und Rennen starten.
2. Rennen abbrechen und ins Hauptmenü zurückkehren
3. Im Startmenü (Übungsrunden/Qualifikation/Rennen) SELECT gedrückt halten und ◄, ●, ●, ▲, ▲, ●, ▲, ► eingeben (Bestätigungs-Meldung erscheint).
4. Zurück ins Streckenwahlmenü und die Bonusstrecke anwählen.



Die geheime Zusatzstrecke entpuppt sich als eine der grafisch wie fahrerisch anspruchsvollsten Kurse von "Formel 1".



In Frameout-City gibt's keine Start/Ziel-Gerade: Der Start des Rennens erfolgt statt dessen in einer Kurve.



Das hat Jean Alesi nicht verdient: Nach einem mißlungenen Start liegt er auf der vorletzten Position.



0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SUPER NINTENDO:		
Big Sky Trooper	DV	79,95
Brain Lord	US	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Donkey Kong Country 2	DV	119,95
Dragon View	US	89,95
Earth Bound	US	129,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Feda Remake	JP	49,95
Final Fight 2	JP	49,95
Front Mission 2	JP	129,95
Great Circus Mystery	DV	99,95
Hole in One Golf	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
King Arthur & Knights of	US	129,95
Lady Stalker	JP	49,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95
Mario Paint	DV	69,95
New Horizons	US	124,95
NHL 96	DV	119,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
Parodius	DV	49,95
PGA Tour 96	DV	119,95
Robotrek	US	99,95
Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	139,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Secret of Mana 2	JP	164,95
Super BC Kid	DV	59,95
Super Mario Allstars	DV	69,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Super Punch Out	DV	49,95
Super Street Fighter 2	JP	59,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95
Star Trek (Deep Space 9)	DV	119,95
Tetris&Dr. Mario	DV	69,95
Tetris Attack	US	79,95
Theme Park	DV	109,95
Turbo Toons	DV	69,95
Utopia	DV	59,95
Unirally	DV	49,95
Urban Strike	DV	59,95
Yoshi's Island	DV	109,95

MEGA DRIVE:		
Donald Duck in MMalla.	DV	99,95
Light Crusader	DV	119,95
NBA Live 96	DV	89,95
NHL 96	DV	89,95
Olympic Games	DV	109,95
Phantasy Star IV	DV	119,95
Story of Thor	DV	119,95
Theme Park	DV	109,95
Worms	DV	99,95

SEGA SATURN:		
Sega Saturn Konsole		399,95
3D Lemmings	DV	84,95
Athlete Kings	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Baku Baku	DV	64,95
Bases Loaded 96	US	119,95
Battle Arena Toshinden	DV	89,95
Black Fire	DV	84,95
Blazing Tornado	JP	39,95
Bomberman	JP	129,95
Bug!	DV	89,95
Chase HQ 2	JP	104,95
College Slam	US	109,95
Creature Shock	US	114,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Cyberdoll	JP	124,95
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	JP	49,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Death Crimson	JP	109,95
Digital Pinball	DV	49,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	US	109,95
Euro 96	DV	89,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fatal Fury	JP	134,95
FIFA Soccer 96	DV	89,95
Galactic Attack	DV	89,95
Galaxy Fight	JP	59,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Gradius Deluxe Pack	JP	119,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Legend of Oasis	US	119,95
Hang On GP 96	DV	99,95
Hang On 96	US	59,95
Hi-Octane	DV	69,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	US	109,95
Iron Storm	US	119,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mansion o.t. Hi. Souls	DV	49,95
Mega Man X	JP	114,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	US	109,95
NBA Jam T.E.	DV	79,95
NFL Quarterback Club	US	109,95
Nights inkl. Pad	JP	134,95
NHL All Star Hockey	DV	94,95
NHL Powerplay 96	US	149,95
Off World Interceptor	DV	89,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	89,95
Pebble Beach Golf	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Puzzle Bobble 2	JP	109,95
Race Drivin	JP	39,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Robotica	DV	49,95
Romance o.t.3 Kingdoms	US	119,95
Sega Rally	DV	99,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shockwave Assault	DV	69,95
Shinobi X	DV	89,95
Sim City 2000	DV	84,95
Skeleton Warriors	US	99,95
Slam'n'Jam	DV	89,95
Slam'n'Jam	US	119,95
Sonic Wings	JP	129,95
Street Fighter Alpha	DV	89,95
Striker 96	US	89,95
Strikers 1945	JP	129,95
TItan Wars	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	89,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Valora Vally Golf	DV	89,95
Vampire Hunter	JP	69,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Racing	DV	79,95
Virtual Open Tennis	DV	89,95
Wipeout	DV	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
World Adv. Mil. Comm 2	JP	99,95
World Series Baseball	DV	89,95
World Heroes Perfect	JP	114,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade Game	DV	89,95
X-Men	DV	89,95

SONY PLAYSTATION:		
Sony Playstation Konsole		389,95
3D Lemmings	DV	79,95
A-Train	DV	94,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Air Combat	DV	79,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alien Trilogy	PV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Chessmaster 3D	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cyberia	DV	84,95
Cyber Sled	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	US	119,95
Destruction Derby	DV	94,95
Descent	DV	89,95
Die Hard Trilogy	DV	89,95
Discworld	DV	84,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Pinball	DV	59,95
Fade To Black	DV	84,95
Fighting Illusion (Kick Box)	JP	139,95
Fireman	JP	139,95
FIFA Soccer 96	DV	79,95
Formel 1	DV	99,95
Gex	DV	79,95
Gunship	DV	94,95
Goal Storm	DV	69,95
Impact Racing	DV	79,95
Jupiter Strike	DV	59,95
Krazy Ivan	DV	84,95
Kileak 2	JP	79,95
Kings Field	US	109,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Kings Field 3	JP	144,95
Lone Soldier	DV	84,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Motortoon Grandprix 2	JP	139,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Live 96	DV	84,95
NeGcon	DV	84,95
NFL Game Day	DV	94,95
NHL Face Off	DV	94,95
Need for Speed	DV	84,95
Novastorm	DV	89,95
Off World Interceptor	DV	59,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
	DV	84,95
Pete Sampras Tennis	DV	89,95
PGA Tour Golf 96	DV	84,95
Po'ed	US	109,95
Pro Pinball	DV	89,95
Primal Rage	DV	84,95
Psychic Detective	DV	84,95
Ran Soccer	DV	69,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	US	114,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	US	109,95
Ridge Racer	DV	79,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Rise of the Robots 2	US	119,95
Road Rash	DV	84,95
Robo Pit	US	119,95
Romance o.t. 3 Kingdoms 4	US	109,95
Silverload	US	109,95
Shellshock	DV	79,95
Skeleton Warriors	US	109,95
Slam'n'Jam	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	89,95
Street Fighter Zero 2	JP	139,95
Starblade Alpha	DV	59,95
Shockwave Assault	DV	69,95
Tecmo World Golf	US	114,95
Track & Field	DV	94,95
Tekken	DV	99,95
Tekken 2	JP	139,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk	DV	84,95
Tobal No. 1	JP	129,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Total Eclipse	DV	89,95
Total NBA	DV	94,95
Top Gun	US	109,95
Top Gun	DV	i.V.
True Pinball	DV	84,95
Twisted Metal	DV	84,95
Viewpoint	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
World Cup Golf	DV	59,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade Game	DV	79,95

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,–
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.


GROBI´S GAMESHOP


Täglich Neuheiten

☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

Super Nintendo

Asterix u Obelix dt	129,–
Breath of Fire 2 dt	129,–
Casper dt	129,–
Circuit USA dt	119,–
Donald in Maui Ma. dt	139,–
Donkey Kong C. 2 dt	139,–
Earthworm Jim 2 dt	129,–
Fifa Soccer 96 dt	129,–
Final Fight 3 dt	129,–
Inter. Star Soccer 2 dt	129,–
Lufia 2 us*	149,–
Mario World 2 dt	129,–
Mega Man 7 dt	119,–
NBA Live 96 dt	129,–
Olympic Games dt	129,–
Pinocchio dt	129,–
Secret of Evermore dt	119,–
Toy Story dt	129,–
Ultimate us*	149,–
Worms dt	129,–
WWF Wrest Arcade dt	129,–

Playstation

Grundgerät dt	399,–
Lenkrad us	149,–
RGB Kabel dt.	39,–
Adidas Power Soccer dt	109,–
Alien Trilogy dt	109,–
Andretti Racing us*	129,–
Blam Machinehead us*	129,–
Braindead 13 dt*	99,–
Burning Road us*	129,–
Chronicles o.t. Sword dt	109,–
Crash Bandicoot us*	129,–
Cyberia dt	109,–
Darkstalkers dt*	99,–
Die Hard Trilogy us	129,–
Earthworm Jim 2 dt*	99,–
Fade to Black dt	99,–
Formel 1 dt*	109,–
Galaxian 3 dt*	99,–
Gunship 2000 dt	109,–
In the Hunt dt*	99,–
King of Fighters 95 jp	149,–
Memory Card 8 Meg dt	89,–
Myst dt*	109,–
Namco Vol. 1 dt	99,–
NFL 96 dt*	99,–
Need for Speed dt	99,–
NHL Face Off dt	109,–
Olympic Games dt	99,–
Olympic Soccer dt	99,–
Overblood jp*	149,–
Pad dt	59,–
Pete Sampras dt*	99,–
Po'ed dt	99,–
Powerplay Hockey dt*	99,–
Project Overkill us	129,–
Raven Project dt*	99,–
Resident Evil	99,–
Return Fire dt	99,–
Ridge Racer 2 dt	109,–
Side Winder dt	109,–
Star Fighter 3000 dt*	99,–
Street Racer dt	99,–
Skeleton Warriors dt	99,–
Slam'n'Jam dt*	99,–
Spot g.t. Hollyw. us*	129,–
Tekken 2 dt*	109,–
Tilt dt*	99,–
Time Commando dt*	99,–
Titan Wars dt*	99,–
Tobal No 1 jp*	149,–
Top Gun dt*	99,–
Tomb Raider us*	129,–
Tunnel B1 dt*	109,–
Track & Field	99,–
Toshinden 2 dt	99,–
Total NBA dt	109,–
Viewpoint dt	89,–
Viper dt*	109,–
Virtual Golf dt*	99,–
Warhammer dt*	99,–
Williams Arcade dt*	89,–

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Sega Saturn

Alien Triolgy us	129,–
Die Hard Trilogy us	129,–
Fighting Vipers jp	139,–
Gradius Deluxe jp	49,–
Panzer Dragoon 2 jp	79,–
Project Overkill us	129,–
Tunnel B1 dt*	99,–

Ladenpreise können abweichen. Alle neuen US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,–. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir haften nicht für Inkompatibilität.

Händleranfragen erwünscht.

Nintendo 64 erhältlich

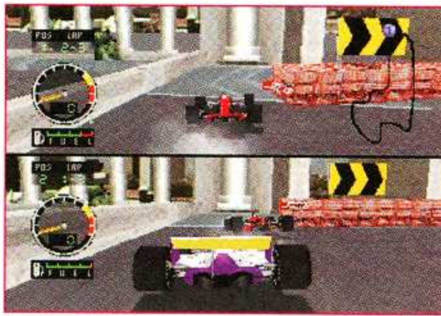
Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei


Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825


Viele weitere Artikel auf Lager

Entwickler: High Score Entertainment, Stormfront Studios • **Projektleitung:** Mark A. Fong • **Ausführender Produzent:** Don L. Daglow • **Design:** Scott Orr, Michael Pole • **Programmierung:** Mark A. Fong, Masami Yamada • **Sound:** Andrew Boyd

Andretti Racing '97



Die scharfe Rechtskurve erweist sich als Krisenherd: Der rote Flitzer oben steht, unten nähert sich rasant der Gegner.



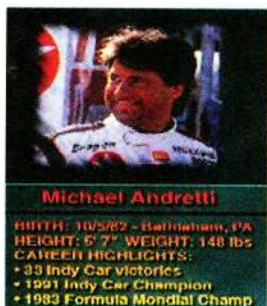
Ein perfektes Überholmanöver des roten Flitzers: Der Fahrer des schwarzen Wagens läßt "die Tür offen". Durch verzögertes Bremsen nutzt Ihr Gelegenheiten wie diese, um auf der Innenbahn vorbeizuschlüpfen.

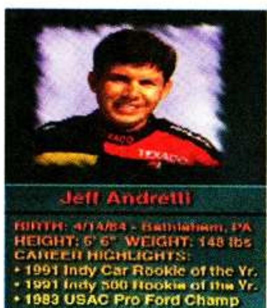


Im Konfigurations-Menü optimiert Ihr Euren Renner für die nächste Herausforderung.

Rasanz als Familientradition: Die Andrettis scheinen mit dem Lenkrad aufzuwachsen: Unten eine kurze Vorstellung von Veteran Mario und den Nachfolgern Michael und Jeff, die in seine Fußstapfen treten.







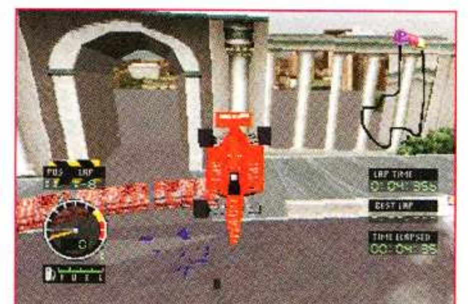
PS Rennspiel-Euphorie auf der Playstation: Spoiler an Spoiler mit Psygnosis' "Formel 1" kämpft ein weiterer hochkarätiger Polygon-Flitzer um die Pole-Position. Bei "Andretti Racing '97" bestreitet Ihr PS-Schlachten in zwei der bekanntesten amerikanischen Renn-Ligen: In der "Indy Car Series" rast Ihr in "Formel 1"-ähnlichen Boliden, bei den "NASCAR"-Rennen besteigt Ihr bullige Stock-Cars und absolviert eine andere Streckenfolge. Insgesamt geht Ihr in 16 Veranstaltungen auf Rekordjagd. Die "Andretti"-Kurse glänzen dabei mit mehr Streckendetails als die "Formel 1"-Konkurrenz aus England: Ihr durchfahrt komplexe Brückenkonstruktionen, heizt durch schummrige Tunnels und driftet im Gebirge um Felsgestein herum. Bevor Ihr an Eurer Karriere als Rennfahrer bastelt, lernt Ihr alle Kurse in anwählbaren Einzelrennen kennen und gewinnt so wertvolle Informationen über Schikanen und Vollgas-Geraden. Neben eigener Rennerfahrung könnt Ihr auch auf die kompetente Hilfe von Profis bauen: Die Andretti-Familie steht Euch mit Rat und Tat zur Seite. Mario, Michael und Jeff plaudern in FMV-Interviews aus dem Nähkästchen und geben Euch Tips zu allen Aspekten des Rennfahrer-Lebens: So erfahrt Ihr von Jeff und Michael Wissenswertes über Ideallinie, Anbremspunkte und Überholmanöver, während Formel-1-Veteran Mario über Karriere und treue Fans philosophiert. Fühlt Ihr Euch fit, wählt Ihr eine Liga: Die "NASCAR"-Renner eignen sich für driftfreudige "Ridge Racer"-Umsteiger, während die "Indy"-Renner sich wie die "Formel 1"-Leichtgewichte eng an den Asphalt schmiegen. Beim Drei-Runden-Qualifikationsrennen fahrt Ihr anschließend um die erste Pole Position Eurer jungen Karriere. Für "Formel 1"-Kundige ist der Start ungewohnt: Ihr

! Nach „Formel 1" und "Burning Road" rast eine weitere PS-Perle auf Playstation-Besitzer zu. „Andretti Racing" sieht noch besser aus als „Formel 1", bietet enorm viel Strecken-Abwechslung, einen tollen Multi-Player-Modus und zwei Fahrzeug-Klassen. Insgesamt gibt sich „Andretti Racing" actionlastiger als der Konkurrent von Psygnosis, hat die schöneren Pitstops, ist akustisch aber einen Tick schwächer und läßt sich nicht ganz so perfekt steuern. Das sensationelle Fahrgefühl von „Formel 1" haben die „Andretti"-Macher nicht hinbekommen, im Vergleich zur Otto-Normal-Raserei ist die Lenkung jedoch gut. „Andretti Racing" gehört genauso zur Playstation-Serienausstattung wie „Formel 1" und „Burning Road". Die Langzeitmotivation stimmt, die Grafik lockt, der Sound brummt: Einsteigen, anschnallen, abfahren.

Martin Gaksch



Die "NASCAR"-Profis haben keine Zeit, die erleuchtete Skyline zu genießen: Im kompromißlosen Ausbremsmanövern wird erbarmungslos um den Sieg geheizt.



Mit Vollgas ins Verderben: Manche der "Andretti"-Kurven sind erst äußerst spät zu erkennen.



Volltreffer: Kompromißloses Fahren führt zu spektakulären Crashs, bei denen die Flitzer meterweit durch die Luft segeln.

geht in einem "Flying Start" mit voller Drehzahl in's Rennen. Fünfzehn Konkurrenten lassen die Motoren heulen und kämpfen gegen Euch um den Sieg. Warnt Euch eine "Tires worn!"-Meldung vor abgefahrenen Reifen oder leidet Ihr unter akutem Spritmangel, schert Ihr in die Boxengasse aus: Dort erwartet Euch bereits Euer Team, das in Windeseile alle Defekte beseitigt, auftankt und Reifen wechselt. Seid Ihr mit dem Fahrverhalten unzufrieden, verstellt Ihr den Neigungswinkel der Front- und Heckflügel: Mit höherem Anpreßdruck genießt Ihr bessere Bodenhaftung, müßt Euch dafür aber mit verminderter Motorleistung abfinden. Drei Perspektiven lassen Euch das Rennen direkt aus dem Cockpit, leicht erhöht über dem Wagen oder, mit der besten Übersicht, hinter dem Flitzer erleben. Nach dem Zieleinlauf kassiert Ihr Wertungspunkte für Eure Plazierung. Zwischen den Rennen justiert Ihr Front- und Heckspoiler, zieht einen anderen Reifentyp auf und wechselt die Gangabstufung des Getriebes.



Tage des Donners: Im "Thunderdrome" rast Ihr in der Innenperspektive die Steilkurven entlang.

Wer seine Fahrkünste beim Duell mit einem Kumpel beweisen will, kann sich aufwendige Link-Konstruktionen zweier Playstations sparen: Die "Andretti Racing '97"-Entwickler realisierten einen "Split Screen"-Modus. Trotz geteiltem Bildschirm gibt's keine Geschwindigkeitsprobleme. Habt Ihr Besuch, nutzt Ihr Link und Split-Screen gleichzeitig: Vier PS-Freaks rasen gleichzeitig durch die Szenerien und liefern sich packende Positionskämpfe. Nach dem Rennen erholt sich der erschöpfte Pilot bei der Wiederholung: Mit Vor- und Rücklauf analysiert Ihr die entscheidenden Situationen und genießt die beeindruckenden 3D-Crash-Szenen: Schaltet Ihr in den Optionen auf "Damage on", bedeuten diese für waghalsige Heißsporne öfters das vorzeitige Rennende. *cb*



Einfahrt in die Box: Mit roten Häkchen legt Ihr das Arbeitspensum der Mechaniker fest.



Nach der kniffeligen Tunneleinfahrt beschleunigt Ihr mit qualmenden Reifen: Der Überholversuch wurde abgewehrt.



Neulich, kurz vor der Ziellinie: Ein leichter Kontakt führt zu einem fatalen Dreher beim orangenen Kontrahenten.



Burning Road: Nach dem Stillstand drehen die Reifen bei Vollgas durch und verursachen ein Rauch-Inferno.

Echte Rennatmosphäre kommt bei "Andretti Racing" nicht nur



Live vor Ort: Der EA-Reporter versorgt Euch mit den aktuellen Renn-Infos.

wegen der Fahrschul-Videos von Mario und Co. auf: Vor und nach jedem Rennen erlebt Ihr qualitativ beeindruckende Reportagen von den Austragungsorten und aus dem "EA Studio": Ihr erhaltet neueste Informationen über Wetterbedingungen und Besucherzahlen der Veranstaltungen.

Hektik in der MAN!AC-Boxengasse: Kurz nach dem "Formel 1"-Wagen fährt der "Andretti"-Renner ein. Nachdem unser Team präzise gearbeitet hat, geht der Flitzer wieder auf die Strecke und wir wissen: "Andretti Racing '97" ist dem Psygnosis-Hit vom Spaß-Faktor fast ebenbürtig, jedoch noch actionlastiger. Grafisch glänzen die Strecken mit zahlreichen Details wie Stein-Skulpturen und Brückenelementen, gehäuftes "Pop Up" müßt Ihr nicht erdulden. Dafür fehlt dem europäischen Fan das vertraute "Formel 1"-Ambiente. Die Wahlmöglichkeit zwischen zwei verschiedenen Typ-Klassen ist ein echter Knüller: Mit deutlich unterschiedlichem Fahrverhalten fordert Euch EA's Titel gleich zweifach. Präsentation und Optionsvielfalt sind vorbildlich, Langzeitspaß garantiert: Rennspielfans steuern ohne Umwege erneut den Händler an.

Christian Blendl

SPIELSPASS 86%

Andretti Racing

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 83%
SOUND: 73%

Gelungenes Action-Rennspiel mit Simulationselementen: abwechslungsreiche Strecken, grafisch und spielerisch ein Topmodell.

Andere Versionen
Sowohl eine Saturn als auch eine PC-Version sind geplant.

Entwickler: Sega, Japan

Worldwide Soccer '97


Play it again, Saturn: Der Mittelstürmer steigt zum Kopfball empor und zwingt den Torhüter zu einer Glanzparade.



Der Torwart ist das Rückgrat einer Mannschaft: Die Kollegen Oppermann und Bannert machen hinten alles dicht.


Dancing in the Rain: Trotz klitschnassem Boden fischt sich der Torhüter den Ball vom Fuß des Stürmers.


Nicht denken, sondern schießen: Das Elfmeterduell findet in einer regnerischen Nacht unter Flutlicht statt.

Leider wurde der Option-Bildschirm grafisch nicht überarbeitet. Wie Ihr an den restlichen Bildern seht, ist die Präsentation im Wesentlichen gelungen. Die Menüs sind intelligent strukturiert und nicht mit überflüssigem Ballast verziert. Doch gerade



die wichtigen Standard-Optionen in obigem Menü sind nur mit Mühe zu entziffern und völlig lieblos gestaltet. Wir hätten uns gewünscht, daß im Zuge der PAL-Konvertierung dieses Manko ausgebügelt worden wäre.

Aus „Victory Goal '96" wurde „Worldwide Soccer '97": Das Jahreszahlen-Update gründet jedoch nicht auf einer Überarbeitung des Spielablaufs, lediglich japanische Texte und einige Optionen hat man verändert. So sind die 16 J-League-Teams satten 48 Ländermannschaften gewichen, die aus allen Teilen der Welt rekrutiert wurden. Wie schon beim Vorgänger hat Sega keine Lizenz zugekauft und präsentiert namenlose Kicker. Allerdings dürft Ihr jeden einzelnen Fußball-Crack editieren und so Euer Lieblingsteam zusammenstellen.

Die einzelnen Spielmodi sind versierten Bildschirm-Fußballern vertraut: Freundschaftsmatch, Liga, Turnier und Elfmeterschießen stehen bereit, unterschiedliche Wetterbedingungen unterstreichen den Live-Charakter. Zudem könnt Ihr aus mehreren Stadien wählen, doch hat dies beim Match werder spielerische noch grafisch auffällige Auswirkungen. Gemäß der aktuellen Sega-Philosophie wurde eine solide PAL-Version mit voller Bildausnutzung, aber englischen Texten angefertigt. In den Menüs legt Ihr alle erdenklichen Parameter fest, bestimmt die Position der verschiedenen Kameras und den Schwierigkeitsgrad. Die Steuerung richtet sich nach den Gesetzen des actionbetonten Angriffsfußballs und läßt Pässe, Flanken und Direktschüsse zu. Außerdem wird spektakulär gegrätscht und mit der Länge des Feuerknopfdrucks die Härte des Schusses reguliert. Allzu harte Attacken rufen den Schiedsrichter auf den Plan, der nicht vor gelben und roten Karten zurückschreckt. *mg*

! Mit „Worldwide Soccer '97" legt Sega das bislang grafisch spektakulärste Fußballspiel in der 32-Bit-Liga vor. Technisch übertrifft dieser Saturn-Kick „FIFA Soccer" um Längen, selbst das gute „Adidas Power Soccer" auf der Playstation gerät in Rückstand. In Sachen Steuerung und Spielmodi stürmt „Worldwide Soccer" die UEFA-Cup-Ränge: Gewöhnungsbedürftig sind nur die liebevollen, aber teils langatmigen Animationen, wenn z.B. der Ball angenommen wird. Für Action-Fußballer mit Saturn-Anschluß gibt's dennoch keine Alternative, insbesondere bei Multi-Player-Ausnutzung ist die Stimmung kaum zu überbieten. Lediglich versierte Taktik-Freaks, die Wert auf ungewöhnliche Steuerungsfinessen, ausufernde Statistiken und Simulationscharakter legen, sollten vielleicht die neue „FIFA"-Version abwarten.

Martin Gaksch

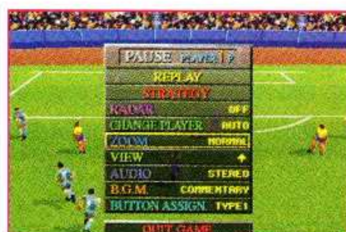
SPIELSPASS **80%**

SEGA WORLDWIDE SOCCER '97 – PRESS START BUTTON

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Sega Saturn
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	70%

Spielstarkes Action-Fußball mit wunderschöner Optik, tollen Animationen und englischem Live-Kommentar.

AB 6









Die Präsentation ist meist übersichtlich und grafisch angenehm (Ausnahme siehe Randspalte). Alle Menüs wie auch der Kommentar während eines Spiels sind in englischer Sprache, eine deutsche Synchronisation wird nicht angeboten.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Gegenüber dem Import-Test haben wir das Spiel um zwei Prozentpunkte aufgewertet (mehr Mannschaften, Spielmodi).

Entwickler: Probe, GB • **Produzent:** Clifford B. Falls • **Design:** Joe Bonar • **Programmierung:** Keith Burkhill, Mark Fischer • **Grafik:** Lloyd Murphy, Guy Mills • **Sound:** Bob Scumachi, Steve Root, Rob Hylands

Alien Trilogy



Hinter jeder Biegung lauert die Gefahr – hier überraschen Euch zwei Warriors.

SA Auch auf dem Saturn gibt es kein Entkommen vor den "Aliens", einer Schöpfung des Schweizer Ekel-Surrealisten H. R. Giger. Nachdem sich die feindselige Spezies in drei Kinofilmen austoben durfte, schnappte sich Acclaim die verkaufsfördernde Lizenz und beauftragte das Londoner Entwicklungshaus Probe mit einer 32-Bit-gerechten Aufbereitung. Die Lizenz-geprüften Engländer ("Terminator", "Batman Forever", "Stargate", "Judge Dredd") verwurschtelten gleich alle drei "Alien"-Filme und verlegten den Ort des Geschehens der "Alien Trilogy" auf den Planeten LV426, Schauplatz des ersten Films von 1979. Dort hat sich die Monster-Brut ausgebreitet, der Kontakt zur Kolonie ist abgebrochen. Mit einer Einheit waffenstarrender "Colony Marines" begebt Ihr Euch als Lt. Ripley auf die Suche nach Überlebenden. Um für den nachfolgenden Trupp den Weg zu räumen, durchstöbert Ihr in bekannter 3D-Manier die scheinbar endlosen Gang-Komplexe der Kolonie. Von den Bewohnern findet Ihr keine Spur, dafür greifen Euch hinter jeder Ecke geifernde Warriors und flinke Face-Hugger an. Anfangs nur mit einer mickrigen Pistole ausgestattet, entdeckt Ihr auf Eurem Weg durch die Kontrollräume und Alien-Höhlen auch Munition und bessere Waffen: Pump-Gun, Flammenwerfer oder Maschinengewehr solltet Ihr im Gepäck haben, um gegen die fetten Alien-Queens zu bestehen, die Euch jeweils am Ende der drei Welten auflauern. *th*



Der Grafikaufbau der Saturn-Version begnügt sich mit drei Abstufungen (rechts: Playstation)

Die technisch saubere Umsetzung läßt nur penible Grafik-Ästheten nörgeln: Während sich die Texturen der Playstation-Fassung in feiner Abstufung im Dunkeln verlaufen, muß sich der Saturn-Jäger mit einem dreistufigen Grafik-Aufbau zufriedengeben. Im Eifer des Gefechts fällt das freilich kaum auf, zumal die helleren Saturn-Dungeons Eure Augen schonen - während der Playstation-Feldzüge mußte ich Kontrast und Helligkeit bis zum Anschlag drehen. Leider wurden die spielerischen Macken der Vorlage (karges Auto-Mapping, verpixelte Aliens) nicht ausgebügelt. Doch auch auf dem Saturn bleibt "Alien Trilogy" eines der bisher atmosphärisch dichtesten 32-Bit-Spiele: Bedrohliche Surround-Effekte, hinterhältige Aliens und originalgetreue Sounds erzeugen Kino-Flair.



Tobias Hartlehnert

SPIELSPASS	80%
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Sega Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	84%

CODE 010 201 022

AB 16

Leichte Grafik-Einbußen schrecken den Alien-Jäger nicht: Spielerisch verlustfreie Umsetzung der packenden 3D-Monsterhatz.

Andere Versionen

Den ausführlichen Test der Playstation-Version findet Ihr in MAN!AC 3/96 (80% Spielspaß).

Der Computer- und Videospiele

out now

Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr wisst, was in Deutschland abgeht.

Blitzschnell: Direkter Internetzugang durch Eunet garantiert maximale Übertragungsraten - Spieleinfos mit Warp 12!

www.logon.

M@N!AC online

Kostenlos: Unkomplizierter Zugriff auf PC- & Videospielinfos in 5.000 Dateien!

news

Aktuell: Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.

Fast wie in Olympia: Jeder Tag ein neuer Besucher-Rekord. Seit dem historischen Tag im April, als unser M@N!AC-Nachrichtendienst die ersten 200 Hits nach dem Umzug auf "logon" erlebte, tummeln sich immer mehr Videospieler auf unserem Server. Unsere Auswertung zeigte einen kontinuierlichen Anstieg der Hits auf momentan durchschnittlich 7.000 pro Tag! Damit ist M@N!AC eine der bestfrequentierten Websites der Software- und Spieleszene. Der Grund für die Beliebtheit von M@N!AC: Im Gegensatz zu ähnlichen WWW-Diensten steht bei uns nicht Eigenwerbung im Vordergrund, sondern brisante Information, News renommierter Nachrichtendienste, aber auch Tests und Reportagen des Cybermedia-Teams. So sorgte die Vorstellung des Nintendo 64 für Trubel in der Szene, wir verzeichneten über **12.000** Hits an einem einzigen Tag* und kamen anderen Besprechungen um mehrere Wochen zuvor.

Cool Spot
http://web.de

Steil bergauf: Die Benutzerkurve der M@N!AC-Einführungswochen (bis Anfang Juni)



* Auch andere Daten haben wir ausgewertet, z.B. die Herkunft unserer Besucher: 58% der M@N!AC-Surfer erreichen uns von einer deutschen Domain (.de), 15% kommen aus den USA. Neben diesen unabhängigen Cybernauten nutzen 23% unserer Besucher kommerzielle Online-Dienste zum Ausflug ins WWW, davon machen die T-Online-Benutzer mit 13% die Mehrzahl aus. Der Rest entfällt auf AOL (6%) und Compuserve (4%).

-Dienst im Internet



Brisant:
Messe- und Konferenzberichte aus Europa, den USA und Japan.

.de/maniac



Komplett: Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält bereits die Tests **aller** Saturn- und Playstation-Spiele, sowie Hunderte von Cheats und Tips.

Regelmässig:
Updates erscheinen je nach Rubrik täglich, wöchentlich und zweiwöchentlich.







Hautnah:
Interviews mit Programmierern und Spieleproduzenten

Produzent: Hajime Nakata • Design: Seiichi Ishii, Junichi Kawamura, Saturo Yamada • Programmierung: Katsuo Nakamura, Masanori Yamada, Naoki Ito • Grafik: Giroko Ohnishi, Yoshinari Mizushima • Sound: Yoshie Takayanauj, Yoshie Arakawa

Tekken 2



Fei-Long im Polygon-Format? Auch Kampfsportler Law pflegt den Stil von Handkanten-Legende Bruce Lee.



Eisbär Kuma gehört zu den versteckten "Tekken 2"-Charakteren, die Ihr auch selbst spielen könnt.



Paul begegnet Euch vor der New Yorker Skyline. Achtet auf seine donnernden Faust-Attacken.



Habt Ihr "Tekken 2" mit Kazujah komplett durchgespielt, kämpft Ihr gegen das Känguruh Roger.

Im Gegensatz zum Automatenvorbild werden Playstation-Spieler mittels eines gerenderten Vorspanns auf das Turnier und seine Teilnehmer vorbereitet. Wer durchspielt, wird ebenfalls belohnt: Jede Spielfigur hat einen eigenen Abspann – Michelle verschlägt's wieder in den heimischen Wald und King findet seine Familie wieder.









Der gerenderte Vorspann macht Euch mit den verschiedenen Figuren bekannt

PS Azeroth und Devil sind zwei üble Zeitgenossen, die im Jenseits nicht mehr viel zu tun haben. So schickt der Höllenfürst seinen Lieblings-Dämon, die Drachengestalt Devil, um die Erde zu unterjochen. Nur im Kampf Mann-gegen-Monster könnt Ihr den Bösewicht davon abhalten, das Portal zur Unterwelt aufzureißen und die Welt ins Verderben zu stürzen.

Mit einem von anfangs zehn tapferen Martial-Arts-Spezialisten macht Ihr Euch auf, ihn und seine zwei Beschützer zurück ins Fegefeuer zu schicken. Angeführt wird das Prügel-Gespann von Heihachi Mishima, der Euch im ersten "Tekken" als Obermotz gegenüberstand. Kung-Fu-Anhänger Lei Wulong und die süße Kindfrau Jun sind neu dabei. Vom Vorgänger haben die Designer den Tiger-Mutanten King, Law, Teufelsfratze Yoshimitsu, Paul, den bärenstarken Jack sowie Nina und Michelle übernommen.

Statt Special-Quatsch sind Handkanten-Akrobatik, schnelle Tritte und der Einsatz von unzähligen Kombo-Attacken gefragt. Habt Ihr den Dreh raus, könnt Ihr den Kontrahenten mit nur einer Kombo in den Staub knocken – clevere Gegenspieler antworten aber mit Anti-Kombos, die ordentlich Energie kosten. Diese lassen sich sogar dann auslösen, wenn Ihr noch am Boden liegt. Spielt Ihr "Tekken 2" mit allen Spielfiguren komplett durch, muß sich die Memory Card zehn weitere Spielfiguren merken. Gebt Ihr immer noch nicht auf, folgen nochmal vier Kämpfer – unter anderem das schnucklige Känguruh Roger und Endgegner Devil höchstpersönlich.

Der Team-Modus ermöglicht die Zusammenstellung einer ganzen Prügel-Mannschaft, während im "Survival Mode" zählt, wieviele Gegner Ihr vermöbelt. *ak*

! Nachdem wir "Tekken" in der Weihnachts-MAN!AC mit "nur" 76% Spielspaß bewertet hatten, war ich meines Lebens nicht mehr sicher. Anonyme Anrufe, Bombendrohungen und ein fehlgeschlagenes Attentat auf meine geliebte "Street Fighter 2"-Sammlung. Nur die Designer haben mich erhört und fast alle Schwachstellen des ersten Teils ausgeräumt: Wo es beim Vorgänger hektisch und teilweise unfair zur Sache ging, regiert jetzt vorbildliche Spielbarkeit, die auch Einsteigern spannende Duelle ermöglicht. Profis freuen sich über die gigantische Palette an Kombo-Attacken und Counter-Angriffen. Die Grafik wurde deutlich verbessert und entspricht der des Automaten-Vorbilds. Am besten gefällt mir der "Team-Modus", in dem Ihr eine Truppe aus maximal acht Kämpfern zusammenstellen dürft.

Andreas Knauf

SPIELSPASS 85%

TEKKEN 2 — AB 16

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	80%

Kombo-Spektakel mit eindrucksvoller Grafik und spielerischem Tiefgang. Deutlich besser als der erste Teil.









Rechts: Spielt Ihr komplett durch, stehen insgesamt 24 Figuren zur Verfügung.
Daneben: Dank einer Replay-Funktion betrachtet Ihr am Ende eines Kampfes nochmal den K.o. des Gegners.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Feindliches Geschwader im Anflug: Im Einzelspielermodus ist es unmöglich, alle Ziele zu treffen.

Galaxian 3



Ein Mega-Automat von 1992 erreicht die Playstation: In Namco's "Galaxian 3" entscheiden per Multi-Tap bis zu vier Spieler gleichzeitig über das Schicksal der Galaxis und den Highscore. In zwei jeweils etwa zehn Minuten langen FMV-Missionen ("Project Dragoon" und "The Rising of Gourb") bekämpft Ihr Raumflotten und monströse Sternenzerstörer. Am Ende jeder Mission vernichtet Ihr die gigantischen Energie-Reaktoren der feindlichen Macht und düst triumphierend heimwärts. Im "Blaster"-Menü konfiguriert Ihr vor dem Start Euren Bordlaser: Ihr vergrößert den Trefferradius, erhöht die Feuerfrequenz oder entscheidet Euch für höhere Durchschlagskraft. Zur Steuerung dürft Ihr mit Maus, Pad oder dem bisher nur in Japan erhältlichen Flight-Stick loslegen. Solospieler messen Ihre Zielkünste mit einem von der Playstation gesteuerten Profi-Schützen: Dieser erleichtert Euch das Lasergefecht enorm. *cb*







Nach dem Intro (links) liefert Ihr Euch heiße Gefechte im All und auf Planeten (Mitte). Mit einer gigantischen Explosion fliegt der Reaktor in die Luft (rechts).

Andere Versionen
Derzeit sind keine anderen Versionen geplant.



Nach dem **Christian Blendl** Import-Test in MANIAC 7/96 steht zwei Monate später schon die PAL-Version im Regal. Leider ist "Galaxian 3" alles andere als ein Namco-Toptitel: Im grafisch und akustisch pompösen Raumschiff-Scharmützel steht Ihr mit Eurem kümmerlichen Minimal-Laser auf verlorenem Posten, im Vier-Spieler-Modus herrscht das Chaos vor: Im Geblitze der Laserstrahlen entsteht zwar Partystimmung, doch eine gezielte Punktejagd ist nicht mehr möglich. Das größte Manko bei "Galaxian 3" ist aber die kurze Spieldauer: Nach jeweils etwa acht Minuten ist jede der zwei Missionen beendet, nur die Punktejagd motiviert eiserne Fans längerfristig.

SPIELSPASS 51%

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	58%

Viel zu kurzes FMV-Geballere im "Starblade"-Stil: Nur Fans des Automaten und "Starblade"-Fanatiker werfen den Laser an.

AB 12

Faul waren die "Galaxian 3"-Designer vor allem bei der Gestaltung der Gegner-Flotten. Ob Ihr allein oder im Quartett anfliegt, ist dem Programm egal: Euch erwartet immer die gleiche Gegnerzahl. Dadurch wird "Galaxian 3" für Einzelspieler viel zu schwer und unübersichtlich.

Game-Director: Adrian Parr • **Produzent:** Morgan O'Rahilly • **Design:** Nick Burcombe • **Programmierung:** Stewart Sockett, Chris Roberts, Nick Kimberly • **Grafik:** Nicky Cares-Westott, Dave Crook, John Harris u.a. • **Musik:** Future Sound of London, The Chemical Brothers, Fluke, Photek, The Prodigy

Wipeout 2097



Rendezvous bei 300 km/h: Auf dem Kurs Gare D'Europa überholt Euch links eine Schwebebahn.



Steilkurve im Phenitia Park: Besser, Ihr zündet jetzt die (linke) Bremsdüse.



Verballert Ihr Eure Munition unter Tage, erhellen eindrucksvolle Lichteffekte den stockfinsteren Tunnel.



Habt Ihr das passende Special aufgesammelt, schaltet Ihr den Autopiloten ein. Hier auf dem Sagarmatha Kurs.

PS

Als vor einem Jahr Psygnosis' "Wipeout" erschien, rechneten nicht mal das interne Psygnosis-Entwicklerteam mit dem bahnbrechenden Erfolg des futuristischen Gleiterrennens. Psygnosis plante ursprünglich gar keine Fortsetzung, kam aber aufgrund des Erfolges nicht drum herum – "Wipeout" zählt zu den weltweit bestverkauften Playstation-Titeln! Spielte der Vorgänger im Jahre 2052, versetzt Euch "Wipeout 2097" in noch modernere Hyper-Gleiter. Die alten Teams sind noch am Start, jedoch ohne verschiedene Piloten: Ihr wählt unter den Gleitern von AG-Systems, Auricom, Feisar und Direx einen, der Eurem fahrerischen Können entspricht. Jedes Gefährt hat Vor- und Nachteile: Das Feisar-Geschoß zeichnet sich durch gute Kurvenlage aus, beschleunigt aber zu langsam, um die Konkurrenten richtig abhängen zu können. Profis schwören deshalb auf AG-Systems – trotz deren notorisch schwachen Schutzschildes. Dieses ist lebenswichtig, falls Ihr zu oft mit der Streckenbegrenzung kollidiert oder einen feindlichen Gleiter anrempelt. Noch schneller bricht Euer Schutzschild unter Raketenbeschuß und Minentreffern zusammen. Wer das vorzeitige Aus durch feindliche Attacken verhindern will, klaubt sich selbst ein paar Waffen oder ein Schild vom Boden. Fliegt Ihr über eines der blinkenden Felder, kassiert Ihr je nach Farbe ein anderes Special: Neben sechs Waffen, die Ihr bereits aus dem Vorgänger kennt, bekommt Ihr E-Paks (Energie) und Smart Bombs, "Plasma Bolt"-Kanone oder einen "Quake Eruptor", dessen Detonation den ganzen Kurs durchschüttelt. Das "Autopilot"-Extra übernimmt für ein paar Sekunden den Hochgeschwindigkeits-Flug durch enge Kurven.



Im Gegensatz zum Vorgänger müßt Ihr Checkpoints erreichen, um weiterzufliegen (hier auf dem Kurs "Talons Reach").



Red Bull ist "Wipeout 2097"-Exklusivsponsor und versorgte die Designer palettenweise mit Taurin-Drinks.





Der versteckte Piranha-Gleiter fliegt weit über 300 km/h schnell. Im Bild jagt er seine Gegner über den Kurs "Odessa Keys".



Den Start auf Vostok Island seht Ihr á la "Toshinden" auf der riesigen Leinwand über der Strecke.

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

AG Systems: Beschleunigt schnell und ist sehr wendig. Schild zu schwach.

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

Auricom: Allround-Raumschiff für fortgeschrittene Spieler.



Valparaiso ist ein gemütlicher Öko-Kurs. Das Panorama mit Bäumen, Bergen und Seen bringt jedoch Texture-Clipping mit sich.



Alarmsirenen und Leuchtschriften weisen auf einen gefährlichen Streckenabschnitt hin

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

Direx: Ein schneller Jäger mit gutem Schutzschild, aber trägem Kurvenverhalten.

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

Feisar: Anfänger-Flieger mit guter Kurvenlage. Leider sehr langsam.

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS

Piranha: Der mit Abstand wendigste und schnellste Gleiter.



Spilskinanke heißt eine der versteckten Strecken. Hier drängt Euch ein gegnerischer Jäger ab!

Wo Ihr bei "Wipeout" einfach drauflosfliegen konntet, müßt Ihr jetzt auf Energievorrat und die Rundenzeiten achten: Kommt Ihr nicht schnell genug voran und strandet vor Durchfliegen eines Checkpoints, ist das Rennen vorzeitig beendet. Geht die Energie zur Neige, biegt Ihr haarscharf in die "Pit Lane" ein, wo Euer Schild wieder aufgeladen wird.

Ihr startet auf sechs serienmäßigen und zwei versteckten Kursen – alle wurden neu entworfen, keiner vom Vorgänger übernommen. Ihr rast durch enge Hochhausschluchten, knallt mit einem Affenzahn durch stockfinstere Tunnels und laßt Euch von den Abgasstrahlen der anderen Jäger durch kurvenreiche Felsmassive leiten. Im "Time Trial"-Modus fliegt ein Geisterraumschiff vor Euch her, das Euer bestes Rennen simuliert. Wollt Ihr gegen einen Freund antreten, muß eine zweite Playstation her.

Für die Musik griffen wieder bekannte Techno-Acts wie Chemical Brothers oder Future Sound of London in die Synthie-Tastatur. Besonders stolz darf Psygnosis' Musikabteilung auf einen Deal mit der englischen Kultband The Prodigy sein, deren Superhit "Firestarter" in der Instrumental-Version aus den Boxen wummert.

Eine entsprechende Musik-CD mit allen "Wipeout 2097"-Tracks soll demnächst auf den Markt kommen. Die meisten Tracks sind aber deutlich härter und gewöhnungsbedürftiger als beim Vorgänger – selbst die Redaktions-Raver sind nicht gleich in Ecstase gefallen. *ak*

Am Anfang stehen Euch vier unterschiedliche Gleiter zur Verfügung. Mit einem Cheat (den wir Euch in der nächsten MANIAC verraten) kommt Ihr u.a. an den rasend schnellen Piranha-Jäger heran. Er übertrifft alle Kollegen in Geschwindigkeit, Kurvenlage, Schild, Beschleunigung und Aerodynamik.

! Beachtet die Epilepsie-Warnung in der "Wipeout 2097"-Anleitung: Kaum ist der Piranha-Jäger auf dem ersten Kurs der superschnellen Phantom-Klasse gestartet, verschwimmt das Bild vor Euren Augen. Wer die Strecke nicht auswendig kennt, hat keine Chance, den Gleiter durch das Kurvenwirrwarr zu zirkeln. Anfänger haben's leichter und vergnügen sich in den drei langsameren Klassen. Auch hier bekommt Ihr genug zu tun, sammelt Extras, tüftelt eine Ideallinie über möglichst viele Speed-Up-Felder aus und jagt den Gegner in die Bande. Dank der großen Streckenauswahl, interessanten Spielfeatures und neuen Extrawaffen, macht "Wipeout 2097" noch mehr Spaß als der Vorgänger. Die Grafik wurde leider nur im Detail verbessert - das Texture-Clipping ist nach wie vor deutlich sichtbar.



Andreas Knauf

SPIELSPASS 87%

wipEout 2097
PRESS START

HERSTELLER: Psygnosis
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 86%
SOUND: 70%

Techno-Gleiterrennen mit atemberaubendem Tempo und acht unterschiedlichen Kursen. Grafisch noch besser als der Vorgänger.

AB 8

Andere Versionen
Die PC-Umsetzung erscheint in Kürze, läuft aber vermutlich nur mit 3D-Beschleunigerkarte.

Entwickler: Illusions, USA • Design: Terry Jones

Blazing Dragons



Ihr pflanzt dem verdutzten Drachenritter eine Zauberbohne (findet Ihr vor der Praxis) unter den Allerwertesten (Saturn).



Dem Rattenfänger gebt Ihr den Ameisen-Pfeiffenreiniger, der Frosch kriegt den Einmach-Kuß (Playstation).



Mit den Stelzen des Schildreinigers kann der wasserscheue Funzel zum anderen Ufer vom See Ohe staksen (PS).

Wichtige Plot-Elemente werden als programmierte Zwischensequenzen eingespielt. Die Szenen warten mit schicken Hintergründen und solide animierten Riesen-Sprites auf, lediglich bei der Lippensynchronität wurde geschlampt: Die Animationen richten sich nach den englischen Texten, die deutschen Sprecher quatschen oft noch munter weiter, während die Figuren die Drachenschnute schon längst geschlossen haben.



König Feuer-und-Flamme staucht in einer Zwischensequenz den nachlässigen Funzel zusammen.

SA PS Aufregung im Drachenkönigreich Cabbelpot: Der altersschwache Monarch will abdanken, als Thronfolger soll der künftige Gemahl seiner Tochter durch ein Turnier bestimmt werden. Aber die eigensinnige Drachenprinzessin, Flamme mit Namen, läßt sich nicht zur Hochzeit drängen und bittet ihren Jugendfreund und Hoferfinder Funzel um Hilfe. Bevor der vertrottelte Drachen-Grünling am Turnier teilnehmen darf, müßt Ihr Funzel durchs rätselgespickte Adventure-Reich des senilen Drachenkönigs dirigieren: Eine Karte zeigt die aktuellen Schauplätze, nach der Wahl einer Wunsch-Szenerie stapft Euer Lindwurm-Sprite in beschaulicher Point-and-Click-Tradition durch das gezeichnete Märchenreich: Ihr manövriert Euren Cursor aufmerksam über Hintergrundoptik, Gegenstände und Protagonisten. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen Aktionen wie "Ansprechen", "Aufnehmen" und "Betrachten" oder wendet einen Gegenstand an. Funzel kommentiert seine Entdeckungen mit deutscher Sprachausgabe, verstaut Objekte gewissenhaft im Reisesack oder bastelt nach seinem Erfinderbuch ulkige Maschinen (z.B. einen dampfbetriebenen Geschirrspüler) zusammen. Zur Auflockerung haben sich die Designer Action-Einlagen ausgedacht: Funzel zielt mit dem "Katzapult" auf eine Burgattrappe und bekämpft einen Ritter des Tafelquadrats im "Fingerdrücken". Der humoristische Plot erinnert mit schrägen Sprüchen und abstrusen Puzzles an Psygnosis' "Discworld", etliche Gags und Charaktere nehmen bekannte Mythen auf die Schippe: Funzel schüttet einer kahlrasierten Rapunzel Haarwuchsmittel über die Stoppeln und verwandelt den depressiven Prinzen in einen glücklichen Frosch. Nur wer sich bis zur Ritterprüfung in der Dilemma-Höhle durchknobelt, darf im Finale gegen die Drachenkonkurrenz und den Menschen Lord George kämpfen. *rb*



Ihr schleicht in die MInen und reibt dem Kanarienvogel die Krönungsrede unter den Schnabel (Saturn).

! Seit "Discworld" kommen rätsellastige Fantasy-Komödien auch auf den Konsolen in Mode: Zwar kann es das Märchenreich von Monthy-Python-Spaßvogel Terry Jones nicht mit Pratchetts monströsem Scheibenwelt-Kosmos aufnehmen, dafür hat sich die "Blazing Dragons"-Crew um solidere Puzzle-Logik und ein komfortableres Icon-Interface bemüht. Wo Kollege Rincewind ohne Komplettlösung im Dunkeln tappt, rätselt Funzel unter erfahrener Anleitung munter weiter. Zudem bleiben dem fitten Drachen-Sprite Ruckel-Krämpfe und nervige Ladepausen erspart, auch die Hintergrundoptik ist einen Tick hübscher als die "Discworld"-Szenerie. Die innovativen Geschicklichkeitseinlagen lösen verkrampfte Gehirnwindungen und bieten willkommene Abwechslung. Nur schade, daß man auf Untertitel verzichtet hat: Die deutschen Synchro-Stimmen sind eine Tortur.

Robert Bannert



Funzel (der Blechwanst oben links) hat sich in die Menschenfestung geschmuggelt: Saturn-Spieler suchen in Merwins Labor das Losungswort und zerdeppern den Blech-Drachen.

SPIELSPASS	78%
HERSTELLER	Crystal Dynamics
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	58%

Erfinderischer Drache rätselt vor humoristischer Fantasy-Szenerie: Komfortables Point'n'Click-Abenteuer mit schicker Optik. AB 12

SPIELSPASS	78%
HERSTELLER	Crystal Dynamics
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	58%

Fantasy-Abenteuer in klassischer PC-Tradition: Fantasy-Plot und Optik sind mit Funzels Saturn-Abenteuern identisch. AB 12

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Bust a Move 2





Geschickte Spieler räumen die Gimmick-gespickten "X"-Felder mit wenigen Blasen komplett ab.

Die Saturn-Variante der genialen Automaten-Tüftelei "Bust a Move 2" feiert Taito mit dezenten Verbesserungen.

Nach wie vor katapultieren ein oder zwei Spieler farbige Blasen auf eine sich senkende Formation. Berühren sich drei oder mehr gleichfarbige Kugeln, platzen sie. Einzelspieler wählen zwischen dem Puzzle-Modus (das Feld muß komplett geräumt werden) und dem Kampf gegen CPU-Wichte. Beim Duell menschlicher Spieler kann jetzt der Schwierigkeitsgrad individuell angepaßt werden. Neu bei den "X"-Spielmodi ist das gehäufte Vorkommen vieler Extras in der Formation. Schießt Ihr etwa eine rote Blase auf einen der zahlreichen Sterne, werden alle roten Blasen im Feld zum Platzen gebracht. Dies führt zu unübersehbaren Kettenreaktionen mit satten Punkte-Boni. Ebenfalls neu auf dem Saturn ist der Edit-Modus, in dem Ihr Eure eigenen Spielfelder konstruiert. Dabei stehen Euch in einem einfach bedienbaren Editor alle Spielelemente zur Verfügung, die Ihr durch Knopfdruck auf dem Bildschirm verteilt. Eure Werke könnt Ihr speichern und damit Freunde herausfordern. *cb*



Im "Edit"-Modus konstruiert Ihr eigene Spielfelder. Unten seht Ihr die von Euch benutzbaren Blasen-Objekte.



Christian Blendl

Auch die Saturn-Version ist eine genaue Kopie des Automaten. Mit dezenten Verbesserungen empfiehlt sich "Bust a Move 2X" als Denk- und Geschicklichkeits-Highlight. Die Editier-Funktion als nette Zugabe ist wunderbar geeignet, um verzwickte Kettenreaktionen und Puzzle-Felder zu konstruieren. Die neue "X"-Variante sorgt durch haufenweise vorgegebene Extra-Blasen (wie dem Stern) für noch actionreichere Duelle. Mit diesen Gimmicks schneidet die Sega-Variante sogar noch ein wenig besser ab als die Playstation-Fassung: Einen Zweitkauf rechtfertigen die Features nicht, doch wer die Wahl hat, besucht die Saturn-Blasenparty.

SPIELSPASS	88%
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Sega Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	44%
SOUND	58%

AB 6

Knobeln, Action und Geschick: Gnadenlos geniales Denkspiel, mit sinnvollen Zusatzfeatures jetzt noch besser.

Der vorletzte Gegner, der sich Bub beim Kampf gegen CPU-Winzlinge in den Weg stellt, wird bedrohlich angekündigt: Mit "Warning: A giant Battleship is approaching fast!" übernahm Hersteller Taito den legendären Anheizer der "Darius"-Saga. Dem Raumschiff entsteigt schließlich der finale Bösewicht: Er entpuppt sich als derselbe Halunke, der schon im antiken "Bubble Bobble" für Ärger sorgte und sich damals mit Entführungen über Wasser hielt.

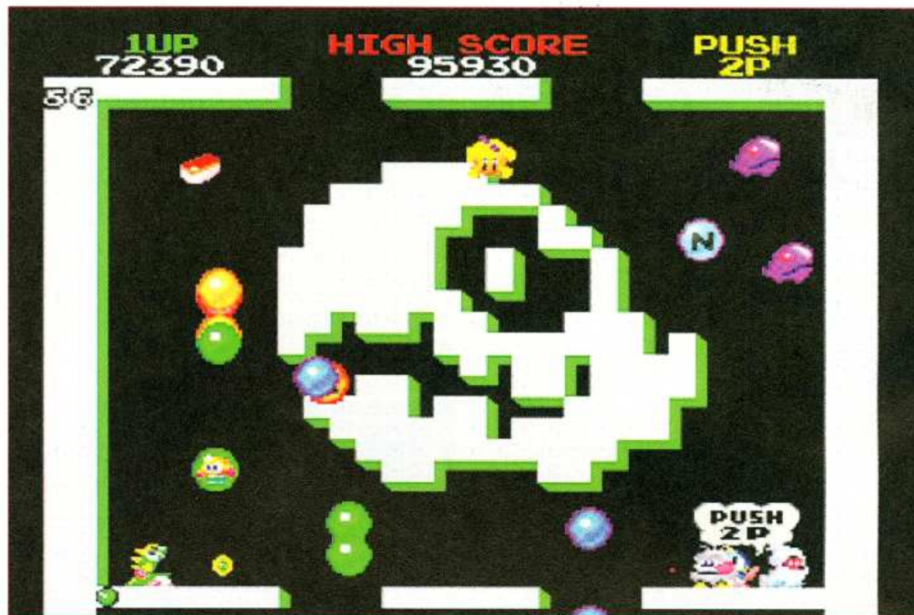
Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 7/96 mit 87% bewertet.

Entwickler: Graftgold, England • **Design:** Steve Turner, Julie Turner, Andrew Braybrook, Kevin Holloway • **Programmierung:** Charles Knight, Jose Doran, Iain Wallington, Dan Leslie, Simon Clay • **Grafik:** Colin Seaman, Jeffrey Miranda, Steve Wilkins Mike McGregor • **Sound:** Jason Page, Lee Banyard

Bubble Bobble & Rainbow Islands



Bub verliert ein Leben. Rechts oben das wichtigste Extra: Das gelb-rote Bonbon verhilft Euch zu Multi-Blasen.



Rasend schnelle Gegner wuseln in höheren Levels herum: Zielt genau, um nicht überrannt zu werden.

Kleine Unterschiede machen die Playstation-Version zum besseren Produkt: So nervt das langweilige FMV-Intro (Ihr seht Bub sowohl in Drachen- als auch in Menschenform auf einer Insel herumtollen) auf dem Saturn in teilweise indiskutabler Qualität. Schlimmer ist die "Bubble Bobble"-Bildausnutzung: Während die Playstation-Version ein authentisches Vollbild des Klassikers bietet, sieht die Saturn-Variante mit seitlichen Bildschirmrändern aus, als wäre das Automatenvorbild vertikal gewesen. "Rainbow Islands" ist auf beiden Systemen identisch.


Der Spielwahl-Bildschirm: Im Hintergrund erkennt Ihr die Insel aus dem Intro.



Taitos Drachen-Babys Bub und Bob sind 32-Bit-Videospielern aus den hervorragenden "Bust a Move"-Knobeleien bekannt. Doch die Karriere der beiden treuherzigen Blasen-Saurier begann schon 1986. Mit "Bubble Bobble" landete Taito einen der größten Arcade-Hits des Jahres, dem technisch abgespeckte Umsetzungen auf sämtliche Heimcomputer und Konsolen folgten. Der offizielle Nachfolger "Rainbow Islands", ebenfalls ein intelligenter Geschicklichkeitstest, blieb kommerziell im Schatten des Vorgängers. Auf der neuen Acclaim-CD findet sich eine "Bubble Bobble"-Version mit dezent schöneren Sprites und zwei Versionen von "Rainbow Islands": Das Original und die grafisch deutlich bessere "Enhanced"-Version.

Bei "Bubble Bobble" durchquert Ihr als blasenspuckende Drachen (Ihr wurdet vom End-Boss verhext) allein oder zu zweit 100 bildschirmgroße Plattform-Levels. Ziel ist es jeweils, sämtliche Bösewichte mit Blasen einzuhüllen und diese schnell mit den Hörnern zu zerplatzen. Zurück bleiben Bonus-Früchte und andere Extras. Eile ist geboten: Nach wenigen Sekunden befreien sich die Unholde und wuseln erbost mit doppelter Geschwindigkeit herum. Besonders geschickte Spieler hüpfen via Blase auf

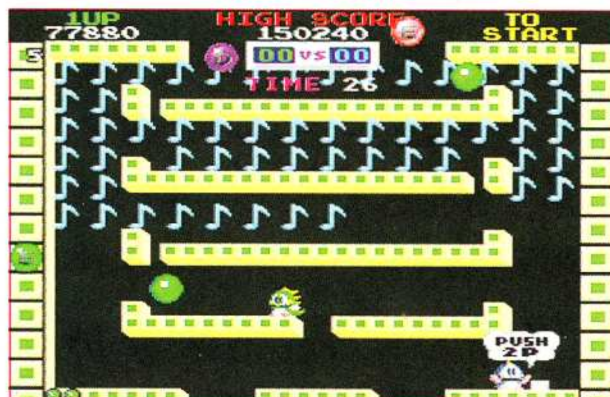


Der groß geratene Endgegner in Level 100 bewirft Euch mit Flaschen, Ihr kontert mit Blitz-Blasen.



Die Welt von "Rainbow Islands": Oben die sieben Inseln, unten die Karte der Abschnitte bis zum Obermotz.

schwer erreichbare Plattformen. Durch Kettenreaktionen (mehrere Gegner-Blasen platzen gleichzeitig) sackt Ihr aberwitzige Punktzahlen und gigantische Obstmengen ein. Um der ständig steigenden Zahl von Feinden Paroli bieten zu können, sind Bub und Bob ständig auf der Suche nach leckeren Bonbons: Mit Hilfe dieser Extras erhöht Ihr Anzahl, Geschwindigkeit und Schußweite der Blasen. Spezielle Gegenstände wie Regenschirme befördern Euch um einige Levels vorwärts. Im 100. Bild erwartet Euch der riesige Endgegner: Besiegt Ihn, und das entführte Mädel ist gerettet, Bub und Bob verwandeln sich in Ihre menschliche Form zurück. Der Nachfolger "Rainbow Islands" basiert auf einem anderen Spielkonzept: Bub und Bob müssen (jetzt in menschlicher Gestalt) vertikal scrollende Plattform-Abschnitte nach oben durchqueren. Dabei können sie kleine Regenbogen-Brückchen bauen, mit denen sie Höhe gewinnen. Trifft ein Regenbogen einen der zahlreichen herumstreunenden Gegner, purzelt dieser aus dem Bild, und zur Belohnung bleibt leckeres Obst übrig. Insgesamt bereist Ihr sieben thematisch eigenständige Inseln, von denen jede in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Der letzte Insel-Gegner ist jeweils ein monströ-



Bonus-Spiel: Durch ein Icon (Wir verraten nicht, welches!) erreicht Ihr dieses Aufsammelspielchen mit Zeitlimit.

SPIELSPASS 79%

BUBBLE BOBBLE
TAITO
© TAITO CORPORATION 1986 ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	61%

Doppelte Begegnung der witzigen Art: Zwei kultige Taito-Klassiker im leicht aufgebohrten Grafik-Gewand.

AB 6



"Rainbow Islands Enhanced": Schmucke neue Grafik, spielerisch wie gehabt.



Die dritte Insel im "Standard"-Modus: Dracula, Fledermäuse und Frankenstein behindern Euren Aufstieg.

ses Knuddel-Wesen, das erst nach mehreren Regenbogen-Treffern klein beigibt.
An vielen Stellen sind Extras versteckt: Durch Beschießen verschiedener Plattformen findet Ihr Extras, mit denen Ihr die Anzahl Eurer Regenbogen und Eure Schußgeschwindigkeit ausbaut. Sammelt Ihr bunte Diamanten in der richtigen Reihenfolge, erhaltet Ihr Zugang zu einer Schatzkammer, die Euch ein permanentes Extra beschert: Selbst nach einem Lebensverlust bleibt es Euch erhalten. Die "Enhanced"-Variante des Spiels beschert Euch Parallax-Scrolling, feingezeichnete Grafik, ist spielerisch aber mit der Standard-Automaten-Version identisch. *cb*



Help me: Zur Motivationssteigerung zeigen man Euch das entführte Mädel.



Der zweite "Rainbow Islands"-Gegner (hier in der "Standard"-Version) entpuppt sich als knuddeliger Helikopter.

SPIELSPASS **78%**

RAINBOW ISLANDS
THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 2
TAITO
© TAITO CORPORATION 1987
ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 63%
SOUND: 61%

Auch auf dem Saturn toben Bub & Bob, jedoch gibt's kein Vollbild bei "Bubble Bobble". Kurzweil und Action ohne Polygone.

Der zehn Jahre alte "Bubble Bobble"-Automat ist ein unbestrittener Klassiker und fordert vom Spieler in höheren Stufen extreme Geschicklichkeit. So harmlos der erste Eindruck sein mag: "Bubble Bobble" ist ein Spiel für Profis! Auch "Rainbow Islands" glänzt mit traumhafter Spielbarkeit und ist vor allem in der schmucken "Enhanced"-Optik ein hinreißendes Hüpf- und Sammelspiel. Insbesondere die witzigen Extras gestalten jedes Spiel anders: Ihr entdeckt Unmengen an Tricks und Kniffen. Zwei akkurat umgesetzte 80er-Jahre-Automaten, inklusive der berühmten Ohrwurm-Melodien: Veteranen, aber auch dem aufgeschlossenen Konsolen-Greenhorn empfehlen wir das Duo, Polygon-Fanatiker werden sich wohl nicht die Mühe machen, die Spieltiefe der Oldies zu ergründen.



Christian Blendl

Andere Versionen
Eine PC-Umsetzung erscheint zeitgleich mit den Konsolen-Versionen. Außerdem bringt Taito in Kürze 32-Bit-Adaptionen ihres aktuellen "Bubble Bobble 2"-Spielautomaten.

Entwickler: Adeline Software • **Idee:** Frederick Raynal • **Projektleitung:** Sergé Plagnol • **Design:** Didier Chaunfray • **Programmierung:** Olivier Lhermite • **Sound:** Phillipe Vachey

Time Commando



Keine Skrupel: Mit der Keule schlagt Ihr einem Speer-bewehrten Primaten den Schädel ein.



Der Grizzly verteidigt das rettende Zeitportal mit weitausholenden Prankenschlägen.



Keine Gnade: In den Katakomben der römischen Arena wartet ein hungriger Löwe auf Menschenfleisch.

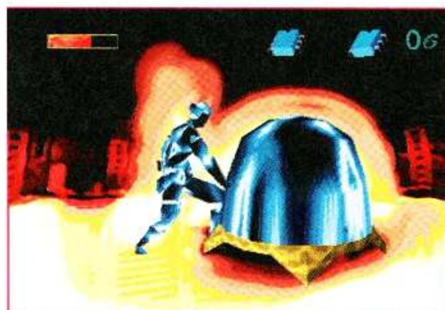
Nach der Romanvorlage "Die Zeitmaschine" von Science-fiction-Pionier H. G. Wells ("Kampf der Welten") entstand Mitte der 50'er Jahre eine gleichnamige Filmversion mit Rod Taylor in der Hauptrolle. Nach vielen Reisen in die Vergangenheit und einem Ausflug in die barbarische Zukunft der Menschheit (ein dritter Weltkrieg hat die Erde völlig verwüstet) verfrachtet der Held durch die Katastrophe verlorengegangenes Wissen im Form von Büchern dorthin, um mit seiner Liebe Weena eine neue Zivilisation aufzubauen. Die einzig Überlebenden des Krieges, die degenerierten, animalischen Morloks, kommen in einem Feuersturm um.

PS In ferner Zukunft ist die Zeit für den Menschen keine unantastbare Dimension mehr. Gigantische Computersysteme sind in der Lage, den Verlauf der Zeit zu bremsen oder zu beschleunigen. Doch durch einen fatalen Unfall explodiert eine der Einheiten und zieht einen Menschen in ein atemberaubendes Abenteuer: In einer fantastischen Reise durch neun Epochen muß sich das Opfer des technologischen Wahnsinns zurück in "seine" Gegenwart kämpfen und das defekte Computersystem abschalten.

Die Reise beginnt in der menschlichen Frühzeit. Als Zeitreisender manövriert Ihr eine detaillierte Polygon-Figur durch vorberechnete Pfade. Sämtliche Tiere und Menschen in "Time Commando" bestehen aus einer außergewöhnlich detailreichen Mischung aus Textur- und Gouraud-schattierten Polygonen. Wie einen Film spielt die Playstation die Kamerafahrt ab, lauft Ihr in einen Gegner, müßt Ihr erst siegen, um weitermarschieren zu können. Ihr findet Waffen entweder versteckt am Wegesrand, oder Ihr bemächtigt Euch der Gegenstände besiegter Kreaturen. Ihr kämpft Euch in jeder der Epochen durch zwei Abschnitte. Habt Ihr den Endkampf gegen besonders hartnäckige Gegner bestanden, dürft Ihr ein Paßwort notieren. Nach den Primaten und dem Riesenbären der Steinzeit brecht Ihr in's römische Reich auf, wo Ihr Euch schließlich in der Arena behaupten müßt: Ein wütender Stier und zwei



Unter dem Johlen der römischen Zuschauer müßt Ihr gegen zwei Gladiatoren um's Überleben kämpfen.



Nach jedem Abschnitt erkauft Ihr Euch am Zeitportal mit gesammelten Chips Historien-Zeit.



Ein abgemagerter Obelix-Verschnitt fordert Euch auf den Treppen der Verlies-Komplexe zum Duell auf Leben und Tod. Die Symbolleiste zeigt den Fundus an verfügbaren Waffen – genaues Untersuchen der Räume belohnt Euch mit Extras.








FMV-Intro: In der Computer-Firma explodiert der Hauptrechner. Rechts Euer Ende: Nach Verlust der Lebensenergie trudelt Ihr ins Zeit-Nirwana.



Shoot-Out im wilden Westen: Mit gezückter Flinte pirscht Ihr Euch an den Banditen heran. Mit den L & R-Tasten springt Ihr seitwärts: Dann sofort feuern!

Gladiatoren warten auf Euch. Im mittelalterlichen Japan kämpft Ihr gegen Ninjas, Sumo-Ringer und einen feuerspeienden Drachen. Ritter, Mönche und ein dämonischer Zauberer fordern Euch im Burgenkomplex des europäischen Mittelalters, im Zeitalter der spanischen Eroberer reist Ihr an südamerikanische Gewässer, wo Ihr die Inkas kennenlernt. Weiter geht's im Wilden Westen: Hier fordert der Fortschritt der Waffentechnologie erstmals einen Wechsel der Spielmechanik: Statt nervenaufreibender Zweikämpfe mit Schwert und Keule erlebt Ihr zahlreiche Feuergefechte und haltet ständig nach Munition Ausschau. Ihr zieht Colt und Flinte, um Banditen, Farmer und Indianer niederzumetzeln, selbst eine Scheune dürft Ihr (mit Dynamitstangen) sprengen. Der Weg in die Neuzeit führt Euch in grauenvolle Schlachten: Im ersten Weltkrieg duckt Ihr Euch im Granatenhagel, während im MG-Geknatter der Bunkerstellungen bajonett-bepflanzte Soldaten auf Euch zu stürmen. Im zweiten Abschnitt schießt Ihr Euch mit MP durch die zerstörten Städte des dritten Weltkriegs: Partisanen hetzen durch verlassene U-Bahnschächte und Straßenviertel, Ihr müßt mit Handgranaten den Weg zum Zeitportal säubern. In den letzten Abschnitten erreicht Ihr wieder die Zukunft — wird es Euch gelingen, den defekten Über-Computer zu deaktivieren?

Neben den Gefahren der Bewohner sitzt Euch ein gnadenloses Zeitlimit im Nacken: Ihr müßt konsequent Computer-Chips einsammeln, um dem drohenden Auflösungsprozeß zu entgehen. Aktiviert Ihr einen Zeit-Brunnen, entleert Ihr damit Euren Chip-Speicher und gewinnt für einige Minuten Lebensenergie hinzu.

In vielen Verstecken abseits der vorgegebenen Wege frischt Ihr Euch mit Leben, Chips und Extrawaffen auf. Innerhalb der Zeitzonen gibt es keine Rücksetzpunkte, nach Verlust aller Leben startet Ihr wieder am Anfang der aktuellen Epoche. *cb*



Nachdem Ihr die Krater-übersäte Frontlinie verlassen habt, werdet Ihr in der zerbombten Stadt von frischen Truppen-Verstärkungen entdeckt. Aus allen Richtungen attackieren Soldaten.



Der schwer bewachte Thron des Inka-Herrschers (oben Mitte) setzt einen geheimen Mechanismus in Betrieb.



Im verwüsteten Niemandsland des dritten Weltkriegs lauft Ihr in eine Partisanen-Falle.

Viele der aufwendigen Polygon-Kreaturen, die Euch im Verlauf Eurer Zeitreise begegnen, könnt Ihr im Demo-Modus näher betrachten. Unten seht Ihr einen unheimlichen skelettköpfigen Henker,



Wie beim Theater: Die aufwendigen Gegner geben sich die Ehre.

einen Braunbären und den Stier aus der Arena im alten Rom. Im Gegensatz zu Polygon-Objekten in vielen anderen Spielen sind die "Time Commando"-Wesen äußerst detailliert konstruiert und zum Großteil mit Gouraud-Schattierung versehen. Daher bleiben sie auch in der Großaufnahme makellos. Auch störende Flacker-Fehler bei den Polygon-Übergängen (z.B. "Tekken", "Tohshinden") gibt's hier so gut wie gar nicht.



! Der technische Ansatz macht Laune: Euer fehlerlos animierter Zeitheld inspiziert gerenderte Hintergründe, die mit erträglichem Ruckeln von CD eingespielt werden. Dabei ändert sich die Kameraperspektive ständig: Mal fechtet Ihr mit Legionären im entlegenen Hinterhof, dann stochert Ihr in Großaufnahme mit der Hellebarde nach einem spanischen Kapitän. Leider fordert die aufwendige Gestaltung der eingespielten Render-Szenerie und die perfekte Polygon-Technik Ihren Zeit-Zoll: Troz der Vollbelegung des Pads mit Sprung-, Kampf- und Aktionsmöglichkeiten bewegt sich der Zeitreisende zu lahm. Dynamisches Action-Gefühl kommt nicht auf. Dafür ist die Realisation der Zeitreise ist mit vielen Ideen (feiste Mönche rollen Bierfässer, unheimliche Magier beschwören Ritterrüstungen) und sparsamer, jedoch passender Musik überaus gelungen.



Christian Blendl

SPIELSPASS 67%

TIME COMMANDO

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	61%

Innovative Technik für ein etwas träges 3D-Kampfspiel. Durch viele Zeitzonen und versteckte Gimmicks trotzdem unterhaltsam.

AB 16



Links drei Impressionen aus dem alten Japan (beachtet den Drachen!) , rechts drei Bilder aus der Hölle des ersten Weltkrieges in Europa.

Andere Versionen
PC- und Playstation-Version erscheinen zeitgleich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant

Original-Design- & -Programmierung: Irem, J

In the Hunt



Euer Mini-U-Boot bekämpft einen Zerstörer: Ihr geht auf Tauchstation und zielt auf das Unterwassergeschütz.



"In the Hunt"-Höhepunkt: Ein riesiger Steinkoloss kraxelt durch die Meeresschlucht und jagt Euch bis zum nächsten Level.

Auf einen neuen Soundtrack hat man in der Saturn-Umsetzung verzichtet, dafür wurde ein Render-Intro berechnet: Euer U-Boot dümpelt durch ein blau beschienenes Meeresgebirge und torpediert ein feindliches Schiff. Auf dem Weg zum Gefecht beäugen neugierige Delphine Euren pummligen Blechkanister. Die FMV-Qualität ist solide, dafür hat man auf Fullscreen-Darstellung verzichtet, die sonst schwarze Fläche hat man stilvoll mit einem Video-Rand verdeckt: Der Rahmen dupliziert den Rand Eures Videofensters, eine sanfte Abdunklung sorgt für Kontrast zum Originalbild.



Render-Intro für Saturn-Jäger: Der dunkle Rahmen gaukelt Fullscreen vor.



Ihr manövriert Euer Boot durch eine enge Felsenflucht und verfolgt die Feinde in den Unterwasservulkan.



Versierte Spielhallenbesucher kennen die Arcade-Profis von Irem als Entwickler des Horizontal-Klassikers "R-Type". Der einst populäre Nippon-Produzent ist mittlerweile pleite, Xing Entertainment und Imagineer setzen Irems Automaten-Finale für die 32-Bitter um, der Sony-Version spendiert man obendrein einen Playstation-Modus mit Schild-Extra und neuen Audio-Tracks. Als Kapitän des "In the Hunt"-U-Boots ballert Ihr Euch in traditioneller 2D-Manier durch horizontal scrollende Unterwasser-Welten. Statt Laserstrahlen verschießt Euer Blech-Nachen Torpedos, stationäre Unterwassergeschütze und Feindschiffe unter Kiel-Niveau implodieren nach exzessivem Minenbewurf. Rücken auch über der Wasseroberfläche Gegner an, taucht Ihr auf oder sammelt ein Ballon-Special auf und erledigt die Feinde mit explosiven Fesselballons: Ihr holt Flugzeuggeschwader vom Himmel, zerblast Schlachtschiffe oder jagt die Besatzung eines stählernen Eilands in die Luft. Die nautischen Stationen werden von flinken Militär-Robotern und bizarren Panzer-Vehikeln verteidigt, unter dem Wasserspiegel rücken Euch Kanonenboote und Lenkraketen auf die rostrote Blech-Hülle. Ihr steuert Euer Schiff unter dickem Packeis hindurch, zerblast Gebäude und bringt nach dem Gefecht mit einem riesigen Felsengolem einen instabilen Seegraben ins Wanken: Egal wo Euer U-Boot auf- oder abtaucht – überall regnen Felsbrocken und Stahlträger auf den Meeresgrund. Beim Obermotz-Design haben sich die feindlichen Waffenkonstrukteure mit Stahl-Bestien wie einem vielarmigen Octopus an mythische Vorbilder gehalten. In Deutschland werden die beiden Versionen übrigens von Konami vertrieben – trotz unterschiedlicher japanischer Hersteller. *rb*



Der Obermotz im zweiten Abschnitt gleitet über ein Gerüst. Ihr taucht zwischen den Strahlen auf und zielt nach oben.

"In the Hunt" hat mit effektvollen Explosionen, Trümmer-Regen und buntem Gegner-Aufgebot alles, was das Shoot'em-Up-Herz begehrt. Level-Design und stilvolle Optiken sind in beiden Versionen identisch, technisch hat die Playstation-Variante mit flottem Scrolling und tollen Audio-Tracks die Nase vorn. Das 2D-Potential des Saturns wurde leider ignoriert: Wird das Schlachtengetümmel zu dicht, bekommt der U-Boot-Pilot einen bösen Schluckauf. Nehmt Ihr nach der unfreiwilligen Bremsung wieder normale Fahrt auf, trudelt Ihr oft in einen Torpedo-Hagel. Außerdem müssen die Saturn-Spieler auf stimmungsvolle Musik verzichten, statt Audio-Stücken hört Ihr nur veraltetes Automaten-Geklimpere. Wer diese Schwächen verschmerzen kann, erhält einen soliden, aber recht hektischen Arcade-Shooter.

Robert Bannert

SPIELSPASS 71%

HERSTELLER	Xing
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	69%

Unterwasser-Geballere nach Irem-Automaten: Solide Horizontal-Action mit klangvollen Audio-Stücken.

AB 6

SPIELSPASS 68%

HERSTELLER	Imagineer
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	62%

Arcade-U-Boot in horizontalem Action-Inferno: Langsamer als die Playstation-Variante und ohne neuen Audio-Soundtrack.

AB 6

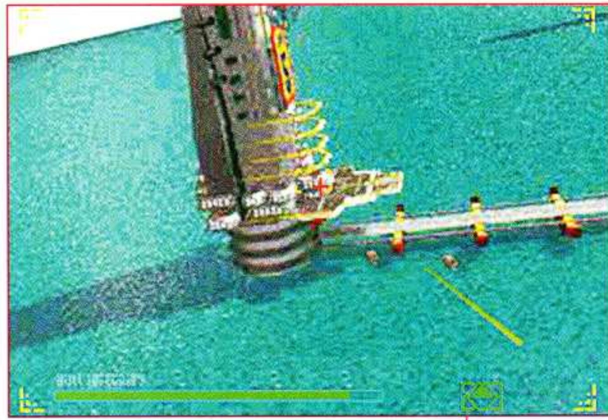


Ihr schippert durch einen feindlichen Kanal, von oben nehmen Euch riesige Panzer unter Beschuß.



Das Krakenschiff nimmt Euch mit stählernen Tentakeln in die Zange und zerbläst Euch anschließend mit Torpedos.

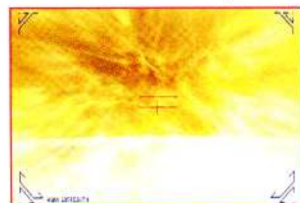
Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.



Blau so weit das Auge reicht: In Bergen und endlosen Wasserflächen erschöpft sich die Designer-Phantasie.

The Hive

PS Bio-Waffen im FMV-All: Nachdem die machthungrigen Ancients ihre Zivilisation der hemmungslosen Biorüstung geopfert haben, stoßen menschliche Forscher auf den bakteriellen Müll. Kaum wird das verseuchte Ancients-Reich zur Sperrzone erklärt, macht sich die zwielichtige "Noir Dyne"-Corporation über die genetischen Errungenschaften her: Ihr düst als wackerer Föderationsagent durch den gerenderten FMV-Kosmos der Ancients, zerblast in "Starblade"-Manier die Noir-Dyne-Schlachtschiffe und nehmt in der zugefrorenen Ancients-Heimatwelt aufdringliche Jäger ins Fadenkreuz. Vor dem Eintritt in die Planetenatmosphäre muß Euer Pilot die Schutzschild-Leistung auspendeln: Nur wer sein Fadenkreuz möglichst lange zwischen zwei roten Markierungen halten kann und aufmerksam die Schildenergie im Auge behält, darf über den Eisplaneten rasen und die Bio-Generatoren zerstören. *rb*







Auf dem Ancient-Planeten: Links tretet Ihr durch einen Flammeninferno in die Atmosphäre ein, anschließend rauscht Euer Schiff über vereiste Render-Gipfel.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



! Kaum Robert Bannert wiegt sich der FMV-gestreßte Tester in Sicherheit, wird der nächste "Rebel Assault"-Clone auf den Markt geworfen. Spielkonzept und Spannungskurve von "The Hive" sind genauso flach wie in Infogrames' "Chaos Control", außerdem vermiest Euch ein träger Cursor das unfaire Pilotenleben. Schildenergie, Treibstoff und Schußfolge hat man auf gut Glück bemessen: Wer nicht von den blitzschnellen Jäger-Geschwadern in Fetzen geschossen wird, zerschellt an einer Felswand. Die phantasielose Render-Landschaft wurde obendrein mit dürftiger FMV-Qualität verhunzt, lediglich die Musik überzeugt.

SPIELSPASS	34%
HERSTELLER	Trimark
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	77%

FMV-Ballerei in "Rebel Assault"-Tradition: Unfaires Spieldesign und langweilige Render-Optik verschreckt sogar Genre-Fans.

Auf dem FMV-Sektor bislang unerreicht ist die "Star Wars"-Ballerei "Rebel Assault". Mit dem technisch revolutionären Action-Titel trieb Lucas Arts die Verkaufszahlen für das neue Medium drastisch in die Höhe. Leider versäumen viele Entwickler, das einst neuartige Spielkonzept der 32-Bit-Hardware anzupassen.



Auf dem PC ein Meilenstein, heute Render-Standard: "Rebel Assault".

Entwickler: Funcom • **Produzent:** Ragnar Tornquist • **Design:** Ragnar Tornquist • **Grafik:** Chester Lawrence, Tommy Strand, Neal Boyd, Hans-Jorgen Kjaernet • **Programmierung:** Eivind Hagen, Jan Ove Haaland, David Footitt, Jan Ove Haaland

Casper



Casper flickt ein Porträt zusammen und wird mit geisterhaftem Talent belohnt: Das Icon verwandelt Euch in Nebel.



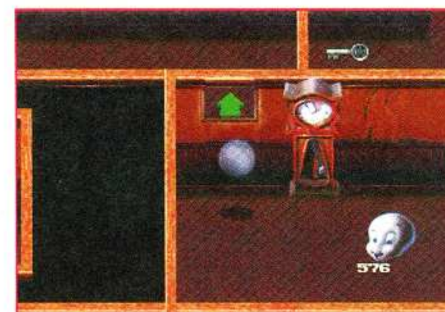
Klassische Puzzleelemente für unerfahrene Adventure-Gemüter: Casper legt Hebel um (unten im Bild), sammelt Schlüssel und stöbert in morschen Holztruhen.

Steven Spielbergs Geisterspektakel "Casper" kam bereits 1995 in deutsche Kinos: Der freundliche Renderspuk Casper macht sich an die hübsche Christina Ricci ("Addams Family") heran, den vertrottelten Para-Seelen-klempner Harvey spielt Bill Pullman. Regisseur Brad Silberling orientierte die kinderfreundliche Geistergeschichte an den verstaubten Hanna-Barbara-Cartoons. In der Urserie rauscht Casper durch eine dürftig gepinselte Zeichentrickkulisse und sucht verzweifelt nach einem Freund. Trotz liebenswürdigem Charakter konnte Casper bis zu seinem Leinwanddebüt keine Freundschaft schließen: Sobald das muntere Laken-Kid über den Bildschirm spukte, ergriffen die potentiellen Freundschaftskandidaten kreischend die Flucht.



Steven Spielbergs Kinospuk: Casper schaut "Casper"-Trickfilme.

PS Cartoon-Gespenst Casper gibt nicht auf: Fast zwei Jahre nach seinem Kino-Debüt spukt Spielbergs freundlicher Geist auf der Playstation durch eine alte Villa. Wie in der Filmvorlage muß Casper dort für seine drei bösartigen Geister-Onkel schuften. Als sich der abgedrehte Parapsychologe Dr. Harvey und dessen Tochter Kat in dem Gemäuer einquartieren, macht sich der einsame Geist an die fesche Teenagerin heran. Bevor sich Casper in Kats Herz spukt, muß der Geister-Youngster jedoch ein Freundschaftspräsent auftreiben: Ihr lotst Euer Teenie-Gespenst durch ein gezeichnetes Herrenhaus, auf der Suche nach einem geeigneten Geschenk weicht das muntere Gespenst seinen aufdringlichen Onkeln aus und knackt kinderfreundliche Adventure-Rätsel. Casper durchstöbert morsche Holztruhen, kleistert Bilderpuzzles zusammen und forscht unter den morschen Holzdielen nach versteckten Hebeln und Gegenständen: Nützlicher Hausrat wie Putzeimer oder zerfetzte Familienfotos werden gewissenhaft verstaut. Wie die Objekte sortiert Casper auch die Icons für seine gespenstischen Talente über den Ausüstungsbildschirm. Wer das große Familienpotrât in der Eingangshalle geflickt hat, wird mit dem ersten Spuk-Icon belohnt und kann als Nebel durch die Belüftungsgitter schlüpfen. Hinter manchem Luftschacht verbirgt sich eine Geheimkammer mit neuen Gegenständen oder einem Öffnungsmechanismus. Die Konstrukteure der Geistervilla haben Schalter und Tresore hinter Bildern sowie Möbelstücken versteckt, sogar in den Blechgliedern von Ritterrüstungen wurden Hebel montiert. Verbirgt sich unter dem Holzparkett ein Druckschalter, verrückt Euer Geist das Mobiliar: Ein Stück in der Vertäfelung gleitet zur Seite, und Euer vorwitziges Sprite schlüpft in den nächsten Korridor. Hat Casper den Garten entdeckt und Kate mit einer Rose überrascht, stürzt er sich nach einer textlastigen Standbild-Sequenz ins nächste Kapitel. Euer verliebter Spuk möchte als Mensch mit Kate zusammenleben und forscht in den Kellergewölben nach einem zauberhaften Gerät: Als berühmter Erfinder hat Caspers Vater zu Lebzeiten eine Wiedererweckungsmaschine für Geister konstruiert. *rb*



Casper setzt sein neues "Morph"-Talent ein: Euer Gespenst mutiert zum Ball und hoppelt durch eine Wandaussparung.

! Interplays Spuk hat sich ganz schön Zeit genommen: Der putzige Computergeist ist mittlerweile aus der Mode, ehemalige Fans bereits dem vorpubertären "Casper"-Alter entschlüpft. Wie die Kinovorlage richtet sich die Adventure-Umsetzung mit seichter Rätselkost und niedlicher Bilderbuch-Präsentation an die jüngsten Adventure-Semester: Wer mit seinem Nachwuchs gemütliche Knobel-Abende verleben will oder einen leichten Einstieg ins Genre sucht, ist mit dem simpel gestrickten "Casper" gut beraten. Schummrige Optik und James-Horner-Soundtrack runden die vorlagengetreue Präsentation ab. Fortgeschrittene Spieler sparen sich die Ausgabe: Die Spieltiefe beschränkt sich auf Stöber-Rätsel und den niedlichen Hauptakteur, verzwickte Puzzles oder engagierte Gesprächspartner sucht der Adventure-Enthusiast vergeblich.



Robert Bannert



Casper versucht sich als Weingeist: Ihr rollt das Faß vor den Kamin, im Hintergrund gibt das Bild einen Schalter frei.



Traditionelle Farbcodierung für die Schlüsselsuche: Der große Schlüssel oben ist für giftgrüne Portale reserviert.

SPIELSPASS 66%

CASPER

HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	72%

Teenager-Geist Casper auf Kontaktsuche: Motivierendes Simpel-Abenteuer für Adventure-Einsteiger mit Niedlich-Faible.

AB 6

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Vorbereitung.

Entwickler: Sony, Japan • **Produzent:** Akira Sato • **Design:** Kazunori Yamauchi, Susumu Matsushita • **Programmierung:** Yoshihiko Kurata, Akihiko Tan • **Musik:** Seiji Toda, Hideya Nagata • **Sound:** Jun Enoki

Motor Toon GP 2



Prinzessin Jean rauscht mit Volldampf durch Gullivers Hütte. Im Hintergrund flackert ein lauschiges Kaminfeuer.



Captain Rock und seine Cartoon-Crew veranstalten ihren zweiten Chaos-Cup: Wie im ersten "Motor Toon GP", das nie offiziell in Deutschland auf den Markt kam, entscheidet Ihr Euch zwischen fünf ulkigen Comic-Mobilen und -Fahrern, wie den rabiaten Pinguin-Brothers, der putzigen Prinzess Jean, Captain Rock oder Roboter Bolbox. Nach der Wahl herkömmlicher Racing-Optionen (Time Attack, Championship und Free Run) brettert Ihr nacheinander über vier Toon-Kurse: Eure Comic-Charaktere machen das "Toon Village" unsicher, rasen über transparente "Crazy Toaster"-Bahnen und schlingern in "Gulliver's House" zwischen Schachbrettern, Obstschalen und Mobiliar hindurch. Wer aufdringliche Konkurrenten ausbooten möchte, brettert über Dollar-Felder und aktiviert über ein Bonusroulette Specials wie Missiles, Sprungstiefel oder Ölkanister. Um Euren Fahrstil aufzumöbeln, tretet Ihr gegen Euer "Ghost Car"-Spiegelbild an. *rb*





Ihr rast aus der Ego-Perspektive durch die Geisterbahn, anschließend thront Render-Jean auf dem Sieger-Podest.

Andere Versionen
Den ausführlicheren Import-Test findet Ihr in MAN!AC 8/96.

! Entgegen **Robert Bannert** dem lahmen Toon-Debüt knüpft der Nachfolger mit hochkarätiger Optik und pfiffigen Specials an das 16Bit-Vorbild "Mario Kart" an. Technisch wurde mit toller Präsentation und flottem Streckenaufbau tüchtig zugelegt: Statt rechenaufwendige Texturen auf die Strecken zu pflastern, hat man sich auf Shading verlassen. Das Resultat ist ein technisch mankofreier Rennspaß mit hohem Schauwert und tollem Link-Modus. Für eine langfristige Herausforderung sind mir die Strecken jedoch zu simpel.

Wie in der japanischen "Motor Toon GP"-Packung findet Ihr auch in Deutschland zwei CDs in der Hülle: Während Ihr mit der ersten CD im Ein-Spieler-Modus über die Comic-Parcours rauscht, enthält die andere CD ein zweites "Motor Toon" für Duelle im Link-Modus. Allerdings könnt Ihr das Programm nur über die Link-Option starten: Das Bonus-"Motor Toon GP 2" läuft nicht als eigenständiges Spiel.

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	77%

Bunte Comic-Raserei mit witzigem Streckendesign und mankofreier Edel-Optik. Langfristig ein wenig ermüdend.

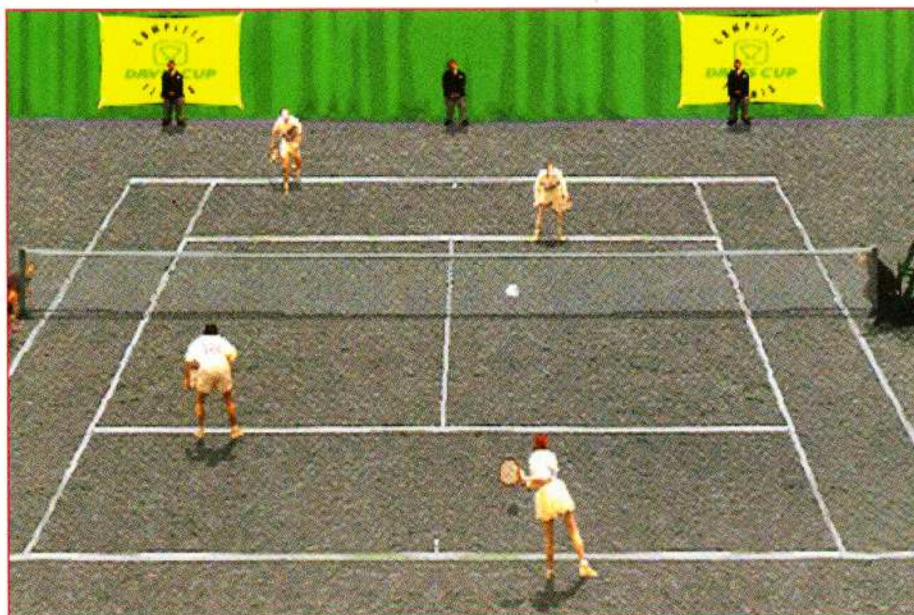
AB 6

Entwickler: The Dome, GB • **Produzent:** Gary Bracey • **Design:** Nick Court, Jon Court, The Dome • **Programmierung:** Gary Johnston • **Grafik:** Doug Townsley, Paul Herbert, Barry Stone

Davis Cup Tennis

PS Während Codemasters auf den Namen des weltbesten Tennisspielers Pete Sampras setzt, bemüht Telstar die Tradition des bedeutendsten Mannschaftswettbewerbes im Filzball-Zirkus: „Davis Cup Tennis" soll Playstation-Sportler motivieren, in den trauten vier Wänden zum Digi-Racket zu greifen. Dies können ein bis vier Personen gleichzeitig tun, fehlende Mitspieler im Einzel oder Doppel werden vom Computer ersetzt.
Wie der Titel schon vermuten läßt, dürft Ihr den berühmten Davis Cup nachspielen. Außerdem tretet Ihr zum Freundschaftsduell an, übt mit der Ballwurfmaschine oder testet Eure Fertigkeiten im Liga-Bewerb. Dort warten 31 Konkurrenten im Einzel- bzw. 15 feindliche Teams im Doppel-Bewerb. Natürlich könnt Ihr hier wie auch beim Davis Cup die Spielstände auf Memory Card speichern. Als alternative Turnierform bietet „Davis Cup Tennis" den Modus „Winner stays on". Wer in einem Match die ersten drei Spiele gewinnt, rückt eine Runde vor und tritt zum nächsten Duell an. In allen Bewerben wählt Ihr Euren Tennis-Crack aus 16 männlichen und 16 weiblichen Spielern, die in acht Kategorien unterschiedlich bewertet sind (u.a. Geschwindigkeit, Aufschlagstärke und Return-Kompetenz). Den Schauplatz sucht Ihr aus ebenfalls 16 Veranstaltungsorten in der ganzen Welt heraus – danach richtet sich auch der Bodenbelag. Während eines Matches lest Ihr an einer Statistik die Vor- und Nachteile Eurer Spielweise ab, auch der Gegner wird entsprechend ausgewertet. Die Steuerung ist einfach: Jeweils ein Knopf aktiviert den „normalen" Schlag, den besonders harten (aber auch schwierigen) Schlag, den Lob sowie den Schmetterball. Wohin der Ball geht, hängt einerseits von der Position Eures Spielers im Verhältnis zum Ball sowie dem Einsatz der beiden hinteren Taster ab. Mit diesen Knöpfen bestimmt Ihr den Sidespin und beeinflußt zusätzlich die Flugrichtung des Filzballs. *mg*

Bereits im Jahr 1900 wurde erstmals der Davis Cup ausgespielt. Damals hieß er zwar noch "International Lawn Tennis Challenge Trophy", doch schon wenig später wurde das internationale Turnier nach dem Gründer Dwight Filley Davis aus Saint Louis, Missouri benannt. Anfangs konkurrierten nur Großbritannien und die USA um die Trophäe, mittlerweile nehmen 115 Nationen an dem renommierten Wettbewerb teil. In die Endrunde kommen freilich nur die 16 besten Teams, zu denen momentan auch Deutschland zählt. Dank Boris Becker und Michael Stich haben wir mittlerweile dreimal den Cup-Sieg errungen – erstmals 1988, zuletzt 1994.


Wer ein Multi-Tap beseitz, darf im Doppel mit vier menschlichen Tennis-Cracks antreten. Sonst springt der Computer ein.

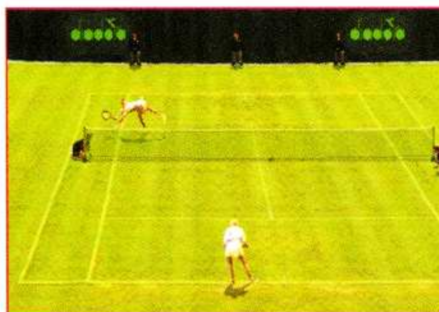

Wurdet Ihr vom Gegner ausplaziert, hilft nur noch ein kompromißloser Hechtsprung Richtung Ball.



Im Hauptmenü sind links die verschiedenen Spielmodi aufgeführt. Leider ist die Schrift nicht sonderlich gut lesbar.



Insgesamt stehen 32 Spieler zur Wahl. Darunter sind jeweils 16 männliche und weibliche Tenniscracks.


Je nach Veranstaltungsort spielt Ihr im Freien oder in der Halle, auf Gras, Asche oder Hartplatz.

! Bei „Davis Cup Tennis" muß man nicht lange die Anleitung studieren, um flotte Ballwechsel zu fabrizieren. Die Steuerung ist logisch und völlig unkompliziert – birgt aber keine besonderen Finessen, die sich nur dem Intensiv-Spieler erschließen würden. Der gute erste Eindruck wird von der Grafik unterstützt: Die Tennis-Cracks sind prächtig digitalisiert und bilden einen angenehmen Gegensatz zum ewigen Renderwahnsinn. Auch der Platz ist nur aus einer sinnvollen Perspektive zu sehen (Danke!) und scrollt (perspektivisch einwandfrei) Euren Steuerkommandos hinterher. Dafür beschränkt sich der Sound auf die üblichen 08/15-Melodien und ein bißchen Sprache. „Davis Cup Tennis" ist ein nettes, einsteigerfreundliches Fun-Tennis mit genügend Features für die ganze Familie, jedoch ohne kreative Design-Brillanz oder wegweisende 32-Bit-Vorzüge.

Martin Gaksch

SPIELSPASS 70%

DAVIS CUP by NEC

HERSTELLER	Telstar
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	48%

Unkomplizierte Tennis-Simulation mit hohem Instant-Fun, ansehnlicher Optik und verständlicher Steuerung.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Nights

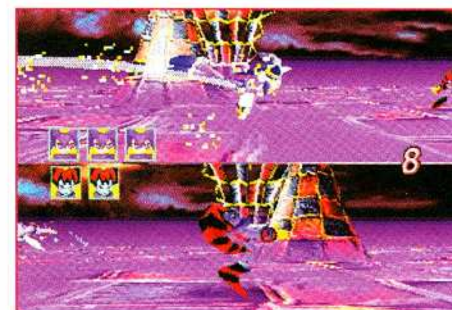
Laut Segas Sonic-Team tummeln wir uns im Schlaf in der bunten Traumdimension, direkt nebenan lauert der Alptraumherrscher "Wiseman". Anstatt mit gruseligen Visionen die menschliche Courage zu stärken, startet der ehrgeizige Alpdruck eine Invasion auf die friedliche Traumwelt und schickt seinen Dämon Nights an die Schlummerfront. Doch Nights rebelliert und muß von Wiseman in den Traumtempel gesperrt werden. Die einzige Hoffnung für den bunten Harlekin sind die Teenager Claris und Elliot. Ihr entscheidet Euch mit der Wahl Eures Wunsch-Charakters für einen von zwei Traumkursen, schlendert zum Tempel und startet mit dem befreiten Nights zu einem rasanten 3D-Flug. Auf der Suche nach 20 blauen Perlen düst Euer Polygonharlekin durch zerklüftete Schluchten und schummrige Wälder, Sonderparcours und Wasserfontänen sorgen für flotte Kameraschwenks: Mal betrachtet Ihr Euren Helden von der Seite, mal zischt Nights aus der Ego-Perspektive über eine Eisrutsche. Nach der Verwandlung in einen Wassermann folgt Ihr Eurem Dämonen durch eine überflutete Grotte. Wer alle 20 Perlen eingesackt und gegen einen "Ideya" getauscht hat, sammelt Bonuspunkte: Nights stöbert nach goldenen Perlen, saust durch Ringkurse und versucht sich mit einem Sternenschweif als Kunstflieger. Läuft vor der Rückkehr zum Traumtempel das Zeit-Limit ab, wird Nights wieder eingesperrt: Euer Teenager muß ohne Harlekin zum Tempel flitzen und vor einem aufdringlichen Riesenwecker flüchten. Mit den Links- und Rechts-Tastern rotiert Ihr die Kamera bis zu 360 Grad und lotst Euren Helden aus beliebiger Ansicht durchs Polygon-Gebirge. Habt Ihr den Tempel erreicht, reitet Nights auf einer Sternschnuppe zum Endgegner. Wie in den Abschnitten davor verzichtet Euer Dämon auf eine Energieanzeige: Für die dicken Fieslinge tüftelt Nights eine besondere Flugtaktik aus, Mini-Alpträume schleudert Ihr mit einer geschickten Schleife aus dem Traumgefüge. Segas "A-Life"-System kalkuliert Bonuspunkte und Monsterquote, anschließend werden 3D-Landschaft und Echtzeitmusik Eurem letzten Flug angepaßt. *rb*



Links lugt Ihr Nixen-Nights über die Schulter, rechts seht Ihr Euren Helden von oben über einen Pool sausen.



Nights kämpft gegen den ersten Endgegner: Ihr schleudert die fette Hasendame am Gürtel durch die nächste Pfeilerreihe.



Wer den Obermotz Reala schlägt, wird mit einer Zusatz-Option belohnt: Heiße Zweispielerduelle in Realas Arena!



Ihr habt's nicht rechtzeitig zum Traumtempel zurückgeschafft: Nights verschwindet, und Ihr marschiert zu Fuß los.

!

Nach dem Debüt des Saturn-Maskottchens muß sich "Sonic Extreme" mächtig ins Zeug legen, um seinem rasanten Ruf gerecht zu werden: Kein anderes Saturn-Spiel wartet mit ähnlich aufwendiger Optik oder einem derart neuartigen Spielkonzept auf. Bunte Grafik und Hochgeschwindigkeitsrausch laden ständig zum Neuspielen ein, die kursgeteilte Benotung Eures Flugstils sorgt für hohes Sucht-Potential. Egal, wie oft Ihr Wiseman schlagt - ein spezielles "A-Life"-File wacht über jede Veränderung in der Traumwelt und berechnet haarfein die Auswirkungen auf das traumhafte Öko-System. Der Echtzeit-Soundtrack ist schlichtweg genial: Während Euch die meisten Entwickler mit wiederholungsanfälligen, linearen CD-Tracks berieseln, knüpft Sega an die besten interaktiven Modul-Melodien an.

Robert Bannert



Im Canyon düst Ihr durch ein verwinkeltes Gerüst: Nights fliegt um die Achse des Polygonbauwerks und weicht Hindernissen mit schnellen Schwenks geschickt aus.

Neben der "Nights"-CD findet Ihr in der Packung Segas neuen Analog-Controller: Ihr benutzt das rundliche Pad wahlweise als konventionelles 6-Button-Pad oder wählt für Analog-Entwicklungen wie "Nights" oder "Sega Rally" den Zusatzcontroller weiter oben: die Links-und Rechtstaster erreicht Ihr bequem mit den Zeigefingern.



SPIELSPASS	87%
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Sega Saturn
ZIRKA-PREIS	130 Mark
GRAFIK	86%
SOUND	80%

Ausflug in Segas Traumdimension: Harlekin Nights rauscht durch eine überaus schmucke Polygonwelt.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant. In MAN!AC 9/96 findet Ihr den ausführlicheren Import-Test.



Plötzlich hereinbrechende Dunkelheit verschlechtert die Sicht: Ohne Kurskenntnis braucht Ihr übermenschliche Reaktionen.



Dramatische Zweikämpfe im Stock-Car: Trotz Grafik-Malus geht's bei "Daytona USA" Arcade-authentisch zur Sache.



Ridge Racer: Der höllisch schnelle schwarze Flitzer wird im Duell besiegt, um später auch von Euch gefahren zu werden.

Keinen Bock auf Fantasy-Flitzer mit angebauter Maschinenkanone? Kein Verständnis für schwebende Science-fiction-Vehikel? Dann seid Ihr im MAN!AC-Rennspielführer richtig: In unserem „Formel 32"-Report beschränken wir uns auf das „realistische" Rennspiel-Genre und informieren Euch über Driftverhalten, Geschwindigkeitsgefühl und Authentizität der 32-Bit-Liga. Wollt Ihr Euch final entscheiden, blättert zur abschließenden Übersichtstabelle mit allen wichtigen Details. Los geht's, bitte anschnallen!



Das übersichtliche "Ridge Racer"-Menü: Vor dem Techno-Inferno legt Ihr Kurs und Wagentyp fest.

Als Namco bereits zum Playstation-Start die Automaten-Umsetzung **„RIDGE RACER"** in den Handel brachte, waren Rennspiel- und Automatenfans weltweit am Frohlocken: Eine Hi-Tech-Arcade-Maschine der neuesten Bauart als überragende Umsetzung – schon damals empfahl sich die Playstation für alle Geschwindigkeits-Fanatiker.
Entwickler Namco setzte sein Prunkstück bis auf wenige Details getreu um: Wie am Automaten brettert Ihr in bunten Flitzern über sonnendurchflutete Strandpassagen und an monumentalen Felsmassiven vorbei. Berühmt wurde der Edeltitel wegen seinem extravaganten Driftverhalten: Unrealistisch zwar, doch äußerst dramatisch segeln Spieler mit filigraner Brems- und Gastechnik durch die Kurven und verlieren dabei kaum an Geschwindigkeit. Nur beim Übersteuern blockieren die Reifen quietschend und Ihr knallt in die Absperrung. Im Zusammenspiel mit dem manischen Techno-Gebolze ist "Ridge Racer" ein unvergleichliches Erlebnis für Action-Freunde. Im Gegensatz zum Arcade-Original sorgte sich Namco um die Langzeitmotivation und offerierte den spiegelverkehrten Mirror-Modus und insgesamt zwölf Karossen. Der Titel dient auch heute als Lehrstück für ein konsequentes Adrenalin-Inferno.
So stand Konkurrent Sega mit seiner Daytona-Umsetzung ein halbes Jahr später unter Druck – würde die Saturn-Fassung des Arcade-Hits der Erwartung standhalten? Der **„DAYTONA USA"**-Automat war nämlich ein Münzmagnet für Aufsteller rund um den Globus. Selbst kleinere Spielhallen, die das teure zweisitzige Kabinett probehalber erstanden, wurden mit höchsten Erlösen belohnt. Rein grafisch war „Daytona" auf dem Saturn dann eine kleine Enttäuschung: Die Umsetzung läuft mit weniger als 25 Bildern pro Sekunde (fps), hat den bis heute peinlichsten Grafikaufbau der 32-Bit-Generation (ganze

Auf dem Weg zum beliebtesten Spiele-Genre: Dank Polygon-Performance und Turbo-Prozessoren der Next Generation gehen monatlich neue Rennspiele an den Start. MAN!AC informiert Euch über Features und Spielgehalt der 32-Bit-Racer.

Formel

Der MAN!AC





Auf der Innenbahn wehrt Ihr Überholversuche locker ab: Der CPU-Drängler links hat keine Chance.



Blockade bei "Ridge Racer Revolution": Ihr müßt zähneknirschend auf eine bessere Überholmöglichkeit warten.







"Daytona"-Impressionen: Ihr rauscht unter majestätischen Brücken hindurch, besucht die Polygon-Box und rast dem Sonic-Monument entgegen.



"Ridge Racer Revolution"-Gelegenheit: Mit einem Schlenker nach rechts seid Ihr am gelben Ferrari-Verschnitt vorbei.

Strecken- und Tribünenteile poppen abrupt in's Bild) und besitzt nicht einmal einen Zwei-Spieler-Modus – eines der besten Features des Automaten. Spielerisch gelang es Sega jedoch, die wesentlichen Elemente zu erhalten: 40 Stock-Cars rasen, schieben und überschlagen sich entlang der drei perfekt ausgetüftelten Strecken. Die Möglichkeit, trotz verbeulter Blechhaube und eierndem Reifen noch bis zur rettenden Box zu schlingern, sowie die spektakulären (vorberechneten) 3D-Crashs hielten die Saturn-Besitzer bei Laune. Auch das Fahrgefühl blieb ähnlich überzeugend wie beim Spielhallen-Original.

Im Herbst 1995 schob sich **„DESTRUCTION DERBY"** in den Mittelpunkt des Renninteresses. Psygnosis konzentrierte sich auf die akkurate Simulation amerikanischer Schrottrennen. Neben überzeugenden, partikelsprühenden Crashs wurde aber auch der reine Rennaspekt in Gestalt des "Stock-Car-Modus" nicht vergessen. Ersteres gelang, zweiteres nicht: Der technisch makellose Brachialrenner bringt das Zerstörungselement hervorragend auf die Mattscheibe, läßt dem Spieler aber keinen Raum für fahrerische Glanzleistungen. Somit bleibt ein episches Zerstörungs-Werk: Ein verrücktes Dutzend keilt sich auf fünf Rundkursen und in der „Bowl"-Arena hoffnungslos ineinander, selbst mit schwelendem Motor und kaputter Steuerung zielen erboste Unfall-Opfer noch nach dem Kotflügel des Intimfeindes. Die „Destruction Derby"-Konzeption ist einzigartig auf allen Konsolen: Zumindest ein paar Proberunden sollte jeder Renn-Freak auf dem Reflections-Parcours absolvieren: Wer anderen Verkehrsteilnehmern gegenüber Haßgefühle pflegt, muß den Titel haben. Ende des Jahres kollidierten dann zwei Super-Hits auf dem 32-Bit-Markt: Namcos langerwarteter Hit-Nachfolger **„RIDGE RACER REVOLUTION"** sollte der zweiten Sega-Rennspiel-Generation den Wind aus den Segeln nehmen: **„SEGA RALLY"**, dem „Daytona USA"-Nachfolger. Der Rally-Automat glänzt mit realistischem Fahrverhalten, sinnvoller Beifahrer-Sprachausgabe, drei bis in's kleinste Detail perfektionierten Strecken und überragender Grafik, war jedoch als Automat nicht so erfolgreich wie der simplere Vorgänger. Der Saturn



Im grafisch aufgepeppten Tunnel dröhnen die Motoren, während Euch hektische Techno-Beats anfeuern.



Dreher: Ihr schiebt einen Konkurrenten vor Euch her und versucht, noch einen Schubs anzubringen.





Rauch und Trümmer: In spektakulären Bremsmanövern schützt Ihr die empfindliche Motorhaube (links) und Eure Flanke (rechts). Effiziente Verschrotter rammen die Gegner, während sie in die Kurve einbiegen.

32 Rennspielführer



Der Automat zuhause: Überlegene Technik und viele Optionen sorgen für das beste Rennspiel.



Fader Formel-Titel: Mit etwas mehr Mühe hätte Sega einen ansprechenden Raser-Zirkus im Angebot gehabt.



Vom Sande verweht: Berücksichtigt stets den Straßenbelag, um nicht zu weit abzudriften.



"Sega Rally": Der Beifahrer kündigt Kurven mit akustischer und optischer Warnung an.

erschien Rennspiel-Fans mit einem Mal in einem völlig anderen Licht:
Mit 25 fps, überraschend detaillierter Grafik ohne peinliche „Pop-Ups" und einer vertrackten Bonus-Strecke hatte Sega diesmal die Hausaufgaben gemacht. Die Langzeitmotivation lag den Sega-Designern besonders am Herzen: Mit witziger Tuning-Option, Championship-Modus, Bonuskurs und verstecktem „Stratos"-Flitzer konnte Sega mit dem gelungenen **„SEGA RALLY"** das bis dahin beste Heimspiel anbieten. Gefühlvoll-herausfordernde Drift- und Steuermanöver machen den Titel zum Hardware-Seller, selbst Playstation-Fans zollen der Umsetzung Beifall. Namco hingegen mußte kleinere Brötchen backen: Aufgrund der technischen Brillanz von „Ridge Racer" kann „RRR" grafisch im Vergleich zum berühmten Vorgänger nicht signifikant zulegen. Wieder gab's nur eine Strecke in drei Ausbaustufen: Mit anspruchsvollerem Kursdesign und schnelleren Gegnern war lediglich ein Update, aber kein wirklich neuer Titel erschienen. Mit NegCon fahren Freaks noch ein paar Streckenrekorde mehr ein als beim Vorgänger: Die filigranere Drift-Technik verlangt absolute Präzision mit dem Standard-Pad, die analoge Peripherie ist hier besonders zu empfehlen.
Weiter gings in der Königsklasse: Der Sega-Formel 1-Titel **„F1 CHALLENGE"** (eine Umsetzung des japanischen „F1 Live Information"), entpuppte sich als Schmalspur-Projekt. Zwar bemühte sich Sega um eine Lizenz der FOCA (Formula One Constructor's Association), ansonsten war von Ehrgeiz nichts zu spüren. Von den sechs Strecken sind nur drei, nämlich Hockenheim, Monaco und Suzuka, echten Formel-1-Schauplätzen nachgebildet. Auch die kümmerliche Fahrerauswahl (lediglich Schumacher, Alesi, Hill, Hakkinen und Katayama lassen sich in der Sega-WM blicken) enttäuscht Formel-Fans. Mit der Heimversion von **„VIRTUA RACING"** wurden Saturn-Besitzer dann erneut enttäuscht: Weder hatte der Polygon-

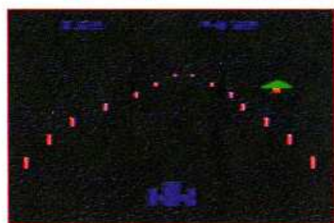






"Virtua Racing" erhielt nur ein quantitatives Lifting, die Grafik muß ohne Texturen auskommen: Links der Boxenstop, in der Mitte fahrt Ihr am Vergnügungspark vorbei.

VETERANEN-



Rennspiel 1978: "Night Driver" auf dem Atari VCS.

Die Spielhalle war der Geburtsort des modernen Rennspiels. MAN!AC dreht für Euch die Zeit zurück und stellt Euch einige der innovativsten Klassiker vor.

Ausschließlich erfolgreiche Arcade-Konzepte brachten Bewegung in den virtuellen Rennzirkus: Ohne die PS-Veteranen von Atari, Sega und Namco würdet Ihr heute auf Euerer Konsole nur selten Gas geben.
Wer 1996 in die 32-Bit-Karosse steigt, rechnet selbstverständlich mit 3D-Darstellung und Polygon-Overkill. Doch vor 20 Jahren war die gängige Darstellung zweidimensional von oben: In Klassikern wie „Street Racer" steuerte der Spielhallen-Fan ein klotziges Auto durch den Gegenverkehr.
Als Atari „NIGHT DRIVER" (1976) vorstellte, stand die Spiel-Welt kopf: Der 3D-Pionier konstruiert eine simple Ego-Perspektive mit hellen Leitplanken, die die einzige Orientierung in der rabenschwarzen Nacht bilden. Mit Lenkrad und Pedalen steuerten fortschrittliche Fahrer dicht am hupenden Gegenverkehr vorbei und genossen das damals einzigartige Geschwindigkeitsgefühl. Die Atari-VCS-Variante ist nur mit den analogen Drehreglern steuerbar und ein Beispiel für die hervorragende Qualität einiger Atari-Heimversionen.



"Pole Position": Mit Qualifikations-Innovation.

Mit der Atari/Namco-Coproduktion „POLE POSITION" (1982) nahmen wir erstmals bei Tage an einem 3D-Grand Prix teil. Vor dem Start kämpft Ihr im "Qualify" um die Startposition: Veteranen erinnern sich noch an das nuschlige, damals beeindruckende „Prepare to Qualify"-Sprach-Sample und die spektakulären Crashs, bei denen Euch





Mörderische Positionskämpfe, rockiger Sound: Spielt Ihr "Burning Road" im Heimkino, geht die Post ab.



Ähnlichkeiten mit "Daytona USA" sind keinesfalls zufällig: "Burning Road".



Plötzlicher Wetterumschwung: Innerhalb weniger Sekunden bricht ein Schneetreiben los, Ihr kämpft gegen Drift und skrupellose Gegner.

Veteran flüssigere oder detailliertere Grafik (auch hier gibt's keine Texturen), noch erreichte man das hervorragende Handling der 32X-Version. Nur die aufgebohrte Streckenwahl (zwölf Kurse) und fünf verschiedene Fahrzeugtypen wie Karts und Stock-Cars lassen auf gewissen programmiererischen Ehrgeiz schließen: Gerade dieser Titel zeigt, wie schnell ehemalige Rennspiel-Superhits von der technischen und spielerischen Entwicklung überholt werden.

Die Electronic Arts-Veröffentlichung **„THE NEED FOR SPEED“** wendet sich an Realismus-Fanatiker. In acht Luxus-Flitzern wie dem höllischen Lamborghini Diabolo oder dem Kraftmeier Dodge Viper mußten sich Videospieler an einen gewagten Realitätsgrad gewöhnen. Vorbei die Zeiten spektakulärer Drifts: Mit Fingerspitzengefühl manövriert Ihr Euch durch scheinbar harmlose Biegungen, mit manueller Schaltung erforscht Ihr vorsichtig die Ideallinie und die maximale Geschwindigkeit. Action-Spielern wird das mühselige Arbeiten mit Gas und Getriebe bald zu anstrengend, doch der Fahreindruck und die aufwendige Gestaltung (informative Auto-Schaufenster mit Kommentar auf Deutsch, Bonusauto und -strecken, Rally-Modus, Gewicht- und Maschinengewehr-Cheats) sorgen für Endlos-Motivation bei Führerschein-Profis. Nur lange Ladezeiten und die leicht stotternde Grafik der Playstation-Version bremsen den PS-Rausch.

„BURNING ROAD“ wendet sich der Adrenalin-Seite des Rennspiels zu: Die spektakuläre, „Daytona“-inspirierte Gewaltfahrt durch drei aufwendige Kurse treibt selbst abgebrühten Action-Spezialisten Schweißperlen auf die Stirn. Mit halsbrecherischen Sprüngen, aufpeitschender Musik und spektakulären Drifts bemerkt Ihr den Grafikaufbau kaum. Nur selten berühren die Räder im Gebirgs-Abschnitt den Boden länger als ein paar Meter. Auf jeder Strecke müßt Ihr mit vielen verschiedenen Untergründen fertigwerden: Die Drifttechnik bei Schlamm unterscheidet sich deutlich von der Schneepassage ein paar Meter weiter, prasselnder Regen vereitelt eine Kurventechnik, die im Tunnel vorher noch funktionierte. Leider hält sich der Action-Kracher bei der Langzeitmotivation dezent zurück: Ihr müßt auf Tuning und Geheimkurse verzichten. An vier bulligen Kutschen, darunter ein



In geraden Abschnitten erreicht Ihr Spitzengeschwindigkeiten von etwa 300 km/h.



Vorbildlich: "Need for Speed" ist Link-kompatibel und bietet auch eine Split-Screen-Option.

-GALERIE-

Einzelteile der Karosserie um die Ohren flogen. Mit „Pole Position 2“ erweiterte Namco 1983 das Streckenspektrum auf vier Kurse.



"Out Run": Die Mega-Drive-Version enttäuschte.

Auch der "Ridge Racer"-Vorläufer „OUT RUN“ (1986) ist ein Meilenstein des Automaten-Rennspiels: Der auch als aufwendige Hydraulik-Kabinett-Version ausgelieferte Klassiker setzt Euch ins Ferrari-Cabrio und bietet einen umfangreichen Streckenbaum, auf dem Ihr Eure Route selbständig wählt. Mit unterschiedlicher Strecken-Grafik und ewig nörgelnder Beifahrer-Blondine war der Spaß-Raser ein überragender Erfolg für Sega. 1994 erinnerte man an den Klassiker und veröffentlichte mit „Out Runners“ einen Nachfolger: Im Kabinett liefern sich zwei Spieler heiße Duelle.



MD-"Monaco": Leider nur vor der Stadt.

Für den Formel 1-inspirierten „SUPER MONACO GRAND PRIX“ (1989) war Sega ein konventionelles Monitor-Bild zu einschränkend: Mittels einer gigantischen Vergrößerungs-Linse erschien das Bild etwa einen Quadratmeter groß und ermöglichte dem Spieler zusammen mit dem gewaltigen Stereo-Motorgedröhne die Illusion, durch die ungewöhnlichste Rennstrecke der Welt zu rasen. Da die Rechenleistung damals noch keine Polygon-Bauwerke ermöglichte, bestehen die Häuser, Paläste und Casinos aus einer Unmenge heranzoomender Bitmap-Objekte. Die Heimversionen (u.a. für Master System und Mega Drive) können die Faszination nicht vermitteln: Wie bei den „Pole Position“-Hintergründen fahrt Ihr nur vor der Szenerie, Ihr habt keine Möglichkeit, Euch den Bauten zu nähern.



Nadelöhre gibt's in Monaco zuhauf: Selbst überlegenen Fahrern bieten sich nur wenige Möglichkeiten, an schwächeren Piloten vorbeizurasen.

KABINETTSTÜCKE – ARCADE-RENNSPIELE HEUTE


"Cruisin' USA": Spaß auch im Omnibus.


"Daytona USA": Mit großem Monitor ein Erlebnis.


Namcos "Dirt Dash": Bald für die Playstation?


Sega's-"Indy 500": Rasende Action im 16:9 Format.

Grafik-Puristen, die sich mit Textur-Verzerrung und „Pop-Up"-Grafik nicht abfinden wollen, pilgern in die Spielhalle. Mit Riesen-Screens und Raumklang-Sound, Hydraulik-Rütteln und Force-Feedback (das Lenkrad entwickelt ein Eigenleben, wenn Ihr vom Asphalt ins Grüne rutscht) präsentieren die Top-Entwickler Sega und Namco Ihre hochgezüchteten Grafik-Giganten in angemessenem Ambiente. Mit pompöser Zwei-, Vier- oder Acht-Spieler-Vernetzung entbrennt in der Spielhalle ein gnadenloser Kampf um den Sieg: Werft mit uns einen Blick auf eine Auswahl der schönsten und spektakulärsten Automaten-Renner.

"Victory Lap": Nachfolger von "Ace Driver".



Konami-Klassiker: Im hydraulischen Kabinett-Wägelchen dreht Ihr bei "Wec Le Mans" Eure Runden.



Nach verpatzter Qualifikation sucht Ihr den Weg durch das Startfeld: Vorsicht vor unbedachten Manövern.



Nur durch ständiges konzentriertes Fahren bleibt Ihr der Spitzengruppe auf den Fersen.

Pick-Up mit überdimensionierten Reifen und ein „Daytona"-Tourenwagen, müßt Ihr Eueren Teufelsfahrer-Instinkt beweisen. Einem Action-Erlebnis wie diesem kann sich kein Action-Freund entziehen: Sony-Besitzer steigen ein und erleben das wildeste Adrenalin-Rennen, das bis jetzt auf 32-Bit-Konsolen inszeniert wurde.

Zurück in die Formel 1: Mit dem langerwarteten Playstation-Titel **„FORMEL 1"** zeigt Psygnosis, wie eine optimal genutzte Lizenz auf der Playstation aussieht. Mit allen Strecken, allen Rennställen und allen Fahrern ging man angemessen an das Projekt heran. Doch erst die vielseitigen Optionen mit verschiedenen Renndistanzen, Spielmodi und Einstellmöglichkeiten holen das faszinierende Ambiente nach Hause: Sowohl Automatik-Anfänger als auch Schalt-Genies finden hier das Spiel der Spiele, die schiere Fülle an Details begeistert auch hartgesottene Schumacher-Ignoranten. Auch ein vereinfachter „Arcade"-Modus wurde nicht vergessen, doch vor allem die simulierte WM hält Euch monatelang bei Laune – von allen Rennspielen bietet „Formel 1" die bisher beste Langzeitmotivation. Mit störrischen Kontrahenten muß der „Formel 1"-Pilot genauso fertigwerden wie mit unvorhergesehenen Karosseriedefekten und Sprit-Knappheit. Grafisch reißt die Simulation durch das leidige „Pop-Up"-Problem und gelegentliche Bugs keine Bäume aus, doch wird dieses Manko durch Streckenauthentizität und aufwendige Wagen-Details wettgemacht: Das ambitionierte **„ANDRETTI RACING '97"** beeindruckt Rennspieler kaum weniger als das Psygnosis-Produkt. Erstmals versucht Ihr Euch in einem Rennspiel am Aufbau einer virtuellen Karriere als Pilot. Wer sich an Interviews mit Renn-Opa Mario Andretti (Formel-1-Weltmeister 1978) sattgesehen und sich alle Rasertips von Jeff und Michael Andretti gemerkt hat, fährt auf insgesamt 16 Strecken mörderische Duelle gegen Dutzende von CPU-Kontrahenten. Komplett mit Split-Screen-Modus (ein Feature, auf das „Formel 1"-Fans verzichten mußten) und Link-Unterstützung demolieren sich bis zu vier Sony-Raser gleichzeitig die Kotflü-


Split-Screen-Action: Bei "Andretti" entscheidet Ihr zwischen Link- oder Split-Zweispielermodus.


Die "NASCAR"-Flitzer schlingern und driften deutlich stärker als ihre "Indy"-Pendants (unten).




Drei "Indy"-Impressionen: Die "Andretti"-Steuerung ist etwas leichter zu lernen als das anspruchsvolle "Formel 1"-Handling.

GENTLEMEN, START Y

TITEL	ERST VÖ	SYSTEM	HERSTELLER	ZUSÄTZL. CONTROLLER	KURSE & FAHRZEUGE	TUNING	LINK, SPLIT
Ridge Racer	1994	PS	Namco	MadCatz NeGcon	3* 12 (2)	Nein	Nein Nein
Daytona USA	1995	Sat	Sega	Arcade Racer	3 ca. 12	Ja	Nein Nein
Destruction Derby	1995	PS	Psygnosis	Nein	ca. 10 3	Nein	Ja Nein
F1 Challenge	1995	Sat	Sega	Nein	6 5	Ja	Nein Nein
Virtua Racing	1995	Sat	Time Warner	Nein	10 16 Teams, 5 Typen	Nein	Nein Nein
Need for Speed	1996	PS/Sat	EA	MadCatz NeGcon	7 (1) 8 (1)	Nein	Ja Ja
Sega Rally	1995	Sat	Sega	Arcade Racer	3 (1) 2 (1)	Ja	Nein Ja
Ridge Racer Revolution	1996	PS	Namco	MadCatz NeGcon	3* 12	Nein	Ja Nein
Burning Road	1996	PS	Funsoft	MadCatz NeGcon	3* 4	Nein	Ja Nein
Formel 1	1996	PS	Psygnosis	MadCatz NeGcon	17 13 Teams	Ja	Ja Nein
Andretti Racing	1996	PS	EA	MadCatz NeGcon	16 2 Typen	Ja	Ja Ja
NASCAR `96 Racing	1996	PS	Sierra	k.A.	16	Ja	k.A.
Destruction Derby 2	1996	PS	Psygnosis	MadCatz NeGcon	k.A.	Nein	Ja Nein

Zahlen in Klammern: versteckte Kurse bzw. Fahrzeuge

* : Mirror-Modi nicht berücksichtigt!

gel, verlorene Spoiler werden von der aufmerksamen Boxen-Mannschaft (hoffentlich schnell genug) repariert. Im Vergleich zum „Formel 1"-Konkurrenten sind die „Andretti"-Kurse detaillierter und abwechslungsreicher, die Steuerung ist von Asphalt-Greenhorns etwas einfacher zu bewältigen.
Noch nicht fertig, aber ebenfalls erste Wahl für Freunde realistischer Simulationen ist das im Spätherbst erscheinende **„NASCAR RACING '96"**. Mit extremer Detailverliebtheit wurde jede Kleinigkeit im harten „NASCAR"-Rennzirkus berücksichtigt. So spielt Ihr Mechaniker für das eigene Fahrzeug und verstellt ein halbes Dutzend Komponenten, um den entscheidenden Vorteil vor der Konkurrenz zu haben. Auf 16 Liga-typischen Rundkursen rast Ihr, bedrohlich nahe, auf der Innenbahn an kompromißlosen Gegnern vorbei. Selbst das Cockpit wurde mit allen Anzeigen getreu auf den Monitor gebracht, eine Vielzahl wichtiger Informationen wie Drehzahl, Sprit und Kühlwasser-Temperatur muß berücksichtigt werden. Zwar sorgen Konsolen-Zugeständnisse wie Fahrhilfen, Fantasy-Strecken und ein Arcade-Modus für eine erweiterte Zielgruppe, richtig glücklich werden aber nur



In der Cockpit-Perspektive habt Ihr sämtliche Statusanzeigen im Blick. Im Bild einer der beiden fiktiven "NASCAR"-Kurse.







Die "NASCAR '96"-Oberfläche: Links ein Strecken-Info. Ihr verstellt Wagen-Spezifikationen (Mitte) und Spielmodus (rechts) in optisch schmucken Menüs.

OUR ENGINES!

REALISMUS	ACTION	WERKSTATT-NOTIZEN
★★	★★★★	Grafisch edler Action-Klassiker mit mit Dauerbrenner-Qualitäten aber ohne Zwei-Spieler-Modus.
★★	★★★★	Grafisch mäßige Arcade-Umsetzung mit Rabatt vom 95er-Listenpreis Spielerisch top. Nachfolger kommt.
★★	★★★★★	Wilde Crashorgie ohne fahrerische Kniffe. Das Nachfolgemodell ist bereits bestellt.
★★	★★	Formel 1-Simulation ohne besondere Feature-Ambitionen: Steht im MAN!AC-Abstellraum hinten links.
★★	★★	Dürftige Umsetzung des Oldie-Modells, trotz umfangreichem Heim-tuning nicht in der Qualifikation.
★★★★	★★	Akkurate Nobel-Simulation: Grafik-Gags werden durch sehr gute Motor/Getriebe-Abstimmung kompensiert.
★★★★	★★★★	Gelungene Heimversion des Arcade-Hits: Mit neuer Strecke und Tuning Bonus. Ein Top-Modell.
★★	★★★★	Folgemodell des Klassikers. Top-Zustand, durchzugsstarker High-End Motor. Leider kleine Grafik-Kratzer.
★★	★★★★★	Bulliges Modell mit harter Federung und brachialem Kurs-Pensum: Nur für schüttelfeste Piloten geeignet.
★★★★★	★★★	Aufwendige Formel-1-Simulation, bei der selbst der elektronische Motortester nichts zu beanstanden hatte.
★★★★	★★★	Umfangreiche Indy/Stock-Car-Simulation mit Action-Abstimmung: Top-Lizenz mit sorgfältiger Verarbeitung.
★★★★★	★★	Penible Simulation der amerikanischen Stock-Car-Liga. Ab Ende des Jahres lieferbar.
k.A.	k.A.	Lieferbar Ende 1996.

Unsere Chefmechaniker schraubten bis in die Nacht, den Testpiloten brummt schon der Schädel: Hautnah aus der MAN!AC-Boxengasse präsentieren wir Euch alle Details der 32-Bit-Renner.



"Destruction Derby 2": Mit verbeulter Karosse müht Ihr Euch vor Nobel-Fassaden ab, den Vorsprung in's Ziel zu retten.

Video-Fahrer, die auf „Ridge Racer"-Effekte guten Gewissens verzichten können. Bei der **„DESTRUCTION DERBY 2"**-Veranstaltung (die im Spätherbst 1996 stattfindet) legten die Organisatoren Wert auf fahrerische Aspekte, ohne die spektakulären Crashs zu vernachlässigen: Je nach Laune brilliert Ihr im aufgebohrten „Stock Car"-Modus, wenn Ihr den Konkurrenten das Fliegen beibringen wollt, tobt Ihr im „Wreckin' Racing" herum. Mit komplett neuen Grafikroutinen, aufwendigen 360°-Crashs und abwechslungsreicheren Strecken (darunter vier verschiedene Arenen) lösen sich auch Besucher der ersten Reflections-Show sofort eine zweite Karte.

Die Crash-Fahrt führt Euch diesmal auch durch Tunnels und über Sprungschanzen, in den vom Vorgänger bekannten Kreuzungen verhaken sich wieder Dutzende von Wracks. Mit der technischen und spielerischen Generalüberholung ist Psygnosis jedoch voraussichtlich erst Ende Oktober fertig.

Mit **„DAYTONA REMIX"** (Arbeitstitel) startet Sega die technisch erstklassige Fortsetzung des „Daytona USA"-Phänomens. Mit Split-Screen-Zweispieler-Modus, mindestens fünf Kursen und höherer Grafikauflösung will Sega beweisen, daß die schwache technische Qualität nur ein Ausrutscher der ersten Saturn-Generation war. Weitere Details und Grafiken konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen, ein Prototyp wird jedoch in den nächsten Wochen auf Getriebe und Kolben untersucht. MAN!AC-Mechaniker zücken schon den Schlagschrauber, die Testfahrer zurren den Helm fest: Wir hoffen auf einen der besten Flitzer des Jahres. *cb*

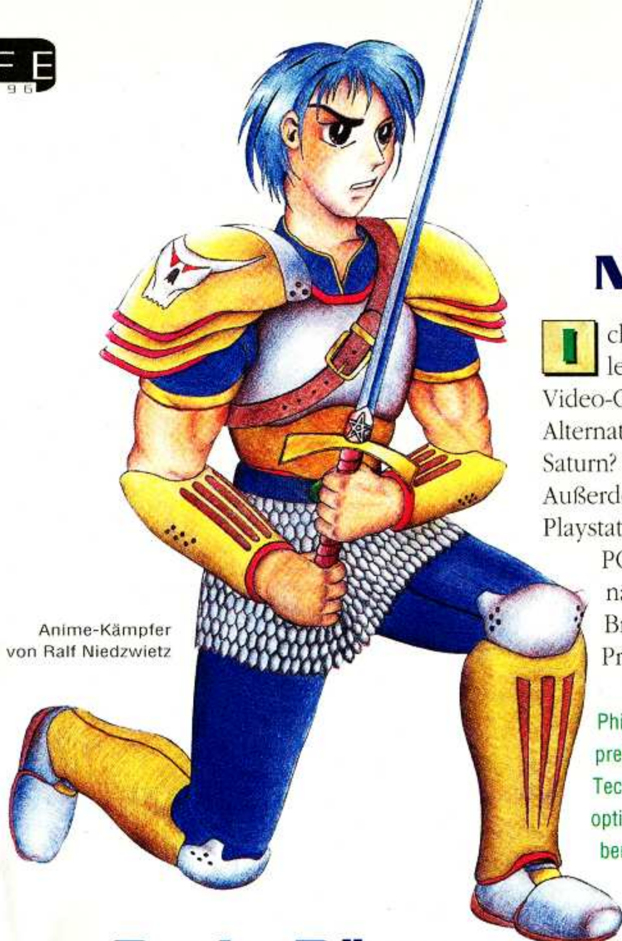


Dreher auf der Geraden: Beim Wendeversuch rauscht die Konkurrenz vorbei.



Packende Duelle im Steilwandmotodrom: Bei "Destruction Derby 2" wurde mehr Wert auf fahrerische Details gelegt, die Crash-Komponente bleibt aber erhalten.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



Anime-Kämpfer
von Ralf Niedzwietz

Preis-Rüge

Als 39jähriger Besitzer von Mega Drive, Super NES und Playstation ist es mir egal, auf welcher Konsole ich spiele – Hauptsache das Preis/Leistungsverhältnis der Software stimmt. Mittlerweile überschlägt sich die Fachpresse mit N64-Superlativen, doch das Interesse wurde nicht mit der Hardware, sondern mit "Mario 64" geweckt. An der technischen Überlegenheit gibt's keinen Zweifel und daß man für den erfolgreichen Release einen Hammertitel brauchte, ist auch klar. Aber wenn ein Spiel derartigen Entwicklungsaufwand birgt, darf man schließlich auch einen Top-Titel erwarten. Wie schon in Eurem Editorial von MAN!AC 8/96 erwähnt, wird es verdammt schwer, das hohe "Mario 64"-Niveau zu halten. Spätestens wenn sich auch für das N64 mittelmäßige Software häuft, vergleicht der Käufer, die N64-Preise mit der Konkurrenz: 150 Mark für ein Modul gegenüber den 70 bis 120 Mark billigen Konkurrenz-CDs sind indiskutabel. Ich frage mich, welche Zielgruppe Nintendo ansprechen will. Nintendos Stamm, die sechs- bis 14jährigen Käufer können sich höchstens alle drei Monate ein neues Spiel leisten. Ich für meinen Teil werde kaum mehr als 120 Mark für ein Spiel ausgeben, auch die 100er Grenze überwinde ich nur selten. Ulrich Stechel, Hamburg

Alte Hasen sind gewöhnt, die Spreu vom Weizen zu trennen, denn die Software-Bibliothek eines Systems enthält in der Regel viel Mittelmaß und wenige Perlen. Wer also nur die Top-Titel für ein System herauspickt, kommt ohnehin auf kaum mehr als sechs Titel im Jahr. Außerdem sind die Fertigungskosten für CDs lächerlich gering, die Diskrepanz zwischen Herstellungskosten und Verkaufspreis ist im Playstation- und Saturn-Lager noch größer als bei den Nintendo-Modulen.



Nachzügler

Ich besitze eine Playstation, aber leider spielt mein Gerät keine Video-CDs ab. Was für MPEG-Alternativen gibt´s abgesehen vom Saturn? Denn der ist mir zu teuer. Außerdem: Warum sinken die Preise für Playstation- und Saturn-CDs so langsam? PC-Titel bekommt man bereits nach einem halben Jahr für einen Bruchteil des ursprünglichen Preises. Christoph Husfeldt

Philips' CDi und das mittlerweile auf Spottpreise gesenkte 3DO lassen sich mit MPEG-Technik aufrüsten: Die Videokarte ist jeweils optional erhältlich, beim CDi-Modell 550 bereits integriert. Extra für Video-CDs in neue Hardware zu investieren, lohnt allerdings kaum, denn die MPEG-Technik gilt mittlerweile als überholt. Film-Freaks investieren lieber in einen Laserdisc-Player, legen sich einen anständigen VHS-Rekorder zu oder warten auf das neue Digital-Video-Disc-Format ("DVD", ab Winter 96/97).
Die Sonderangebote werden kein Privileg der PC-Spieler bleiben: Sega und Sony planen Budget-Serien mit preisgünstigen 32-Bit-Klassikern wie "Daytona", "Panzer Dragoon" oder "Virtua Fighter Remix".

Anschluß gesucht

Ich, 18 Jahre jung und treuer MAN!AC-Leser, habe folgende Fragen zum Nintendo 64:
– In MAN!AC 4/96 berichtet Ihr über den Geschwindigkeitsverlust von PAL-Umsetzungen bei Saturn und Playstation. Leidet das N64 unter demselben Problem?
– Kann man ein NTSC-N64 mittels AV-Kabel an einen PAL-TV anschließen oder braucht man ein Multinorm-Gerät?
– Lohnt der N64-Kauf, oder soll ich vorerst bei meiner Playstation bleiben?
Thorsten Winter, Augsburg

Daß sich Nintendo um vollwertige PAL-Anpassungen bemüht, ist wahrscheinlich. Der japanischen Version des N64 liegen keine Anschlußkabel bei: Zum Betrieb an einen Multinorm-Fernseher benutzt Du ein Super-Nintendo-AV-Kabel, die beste Bildqualität genießt Du nach einem RGB-Umbau. Mit Deiner 32-Bit-Konsole bist Du vorerst gut beraten: Bis das erschwinglichere PAL-Nintendo-64 erscheint, kannst Du in aller Ruhe die Software-Entwicklung verfolgen.

Mario-Muffel

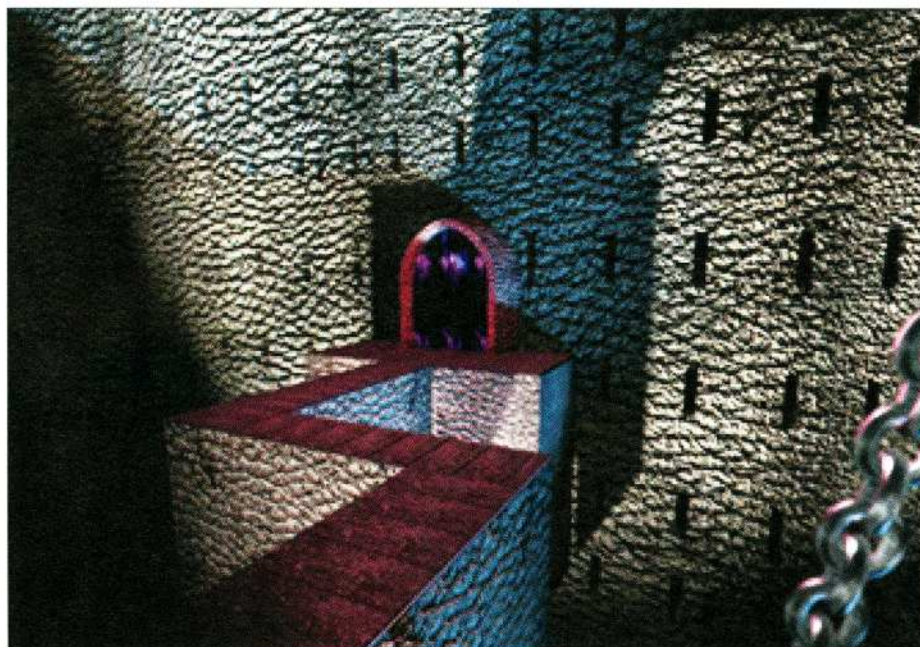
Nach mehrstündigem "Mario 64"-Spielen halte ich die 97% aus MAN!AC 8/96 für übertrieben. Zum einen verschwinden beim Wechsel der Kameraeinstellung ganze Wände oder schieben sich zwischen Mario und den Betrachter. Die Optik mag "einzigartig" sein – fehlerfrei ist sie nicht!
Das Spieldesign ist mit traditionellen Jump'n'Run-Elementen keine Revolution. "Innovationen" wie Kanonenflüge, 3D-Rutschen und Hangeleinlagen ergeben sich zwangsläufig aus dem konkurrenzlosen Hardware-Potential.
Trotz neuartigem Spielgefühl und Komplexität empfand ich weder Euphorie, noch fühlte ich mich in den Bildschirm gesogen. Eine angemessene Wertung sollte die 90%-Marke nicht überschreiten! Aufgrund meiner "Mario 64 "-Eindrücke und der japanischen Texte werde ich den US-Release der Nintendo-Hardware abwarten. Florian Brich, Bensheim

Klar, daß man über jedes Spiel unterschiedlicher Ansicht sein kann, doch die Meinung der Redaktion hat sich auch nach dem Test nicht verändert. Wir halten "Super Mario 64" für einen Meilenstein der Spieleprogrammierung, der auch nach dem Jahr 2000 Bestand haben wird. Spieltiefe und Motivationsgrad sind momentan konkurrenzlos: Nach 15 Jahren 2D-Entwicklung konnte sich Miyamotos Design-Genie in der komplexen 3D-Welt ungehemmt austoben.

Hellseher

Meine abwehrende Haltung gegenüber Mario habe ich gründlich geändert. Nach Frust-Reaktionen auf die 32-Bit-Generation ("Wo bleiben die Hits?") durfte ich unlängst das N64 bewundern. Eine nebenan laufende Demonstration von Segas "Nights" nahm sich gegenüber dem Nintendo-Klempner recht mager aus. Während die Kühlrippen des Saturns zum Grillrost mutierten, düste Nights über den Bildschirm und trudelte hektisch durch "Sonic"-Ringe: Der Saturn an der Grenze seiner Hardware-Kapazität! Ein Blick nach links, und ich genoß mit gedämpften Farbtönen und pixelfreier Landschaft die überlegene "Mario 64"-Präsentation – eine technische Leistung, die ich bereits von den 32-Bittern erhofft hatte. Der neue Mario hat nichts mehr mit Nintendos Kinderhüpfereien zu schaffen! Außer Arcade-Maschinen muß das N64 kaum einen Konkurrenten fürchten. Falls nun noch Matsushita und SNK ihre neue Hardware veröffentlichen, sind Sony und Sega bald verschwunden! Jan Robert Fischer

Deine N64-Euphorie führt Dich zu einem ungerechten Urteil: Weder kannst Du "Nights" mit "Mario" vergleichen, noch haben die 32-Bitter ihre Grenzen erreicht. Major Player wie Sony und Sega werden auf absehbare Zeit nicht verschwinden: Segas Standbein sind u.a. Spielautomaten und Sonys Finanzreserven können selbst den Nintendo-Geldern Paroli bieten.


Oliver Mähler, Duisburg

Sony-Schwemme

In der letzten Zeit betreibt Ihr starke Playstation-Propaganda! In der Ausgabe 7/96 standen 16 Playstation- gegen mickrige drei Saturn-Tips. Auch der Test-Teil wird von der Sony-Hardware dominiert! Außer der Kritik noch ein paar Fragen:
– Wird "Ridge Racer 3" für den Saturn erscheinen?
– Wieso hat das Nintendo 64 eine so hohe Rechenleistung? Ohne CDs fehlt es doch ohnehin an der nötigen Speicherkapazität.
David Isaia, Brombachtal

Wir testen alles, was wir in die Finger bekommen, unabhängig von System oder Nationalität: Die Systemverteilung wird nicht von persönlichen Vorlieben, sondern dem Angebot bestimmt.
Zu einer künftigen Zusammenarbeit von Namco und Sega gibt es noch keine Stellungnahme.
Zum Nintendo 64: 3D-Routinen finden auch auf dem Modul Platz, den fehlenden Speicherplatz für Texturen-Vielfalt macht das N64 durch seine Shading-und Mapping-Tricks wett. Außerdem würden einige der besten 32-Bit-Titel auf ein N64-Modul passen – ohne Musik belegt Namcos "Ridge Racer" gerade mal vier MByte!

Modulmonster

Unlängst habe ich einen hochinteressanten Artikel über Modul-Entwicklung gelesen: Angeblich ist es unmöglich, einen 2D-Titel wie das Mega-Drive-"Aladdin" auf eine CD-Konsole umzusetzen. Der Grund: Auf der Cartridge stehen alle Animationsphasen und Routinen direkt zur Verfügung, die CD-Daten müssen erst zeitaufwendig in den Arbeitsspeicher (RAM) geschaufelt werden.
Carl Zimmermann

Aufgemotzte 16-Bit-Umsetzungen wie "Earthworm Jim" belehren Dich eines Besseren. Auch wenn die Modul-Ladezeiten kürzer sind: Die Daten müssen trotzdem ins RAM geschaufelt werden, Programmroutinen und Grafiken können nicht stückweise vom Modul geholt werden. Hier haben die 32-Bitter mit größerem RAM die Nase vorn. Das Nintendo-64 protzt trotz Modul-Medium mit dem größten Arbeitsspeicher.

MAN!AC-Manie

Ich halte Euer Magazin für die beste Videospielzeitschrift, habe allerdings noch einige Verbesserungsvorschläge:
– Aus Euren Previews ist oft nicht oder schlecht ersichtlich, für welches System ein Titel erscheint.
– Das Inhaltsverzeichnis wäre ohne Bildschirmfotos übersichtlicher.
– Eine Liste der monatlich indizierten Videospiele wäre schick.
– Haut "Laser Cinema" raus. Ich kenne niemanden, der die Rubrik liest!
Matthias Röder, Nürnberg

Wir haben das Preview-Problem erkannt und in der vorliegenden MAN!AC ausgemerzt. Zum Inhalt: Die Titel sind alphabetisch geordnet, die Screenshots sollen zusätzliche Übersichtlichkeit garantieren. Mit "Laser Cinema" trösten Martin, Tobias, Robert und Winnie sich und andere Film-Freaks – das Cineasten-Medium Laserdisc wird von anderen Fachzeitschriften weitgehend ignoriert.



„Preisfrust"

Sega und Sony senken die Preise und Nintendo steht plötzlich mit der teuersten Hardware da. Darüberhinaus setzt Nintendo mit dem Modul auch auf die teuerste Speichertechnologie.
Doch statt mit konkurrenzlos günstigen CD-Titeln aufzutrumpfen, verlangen auch Sony und Sega hohe Preise: Die angekündigten Budget-Serien sind ein Trostpflaster, können allerdings die Neuheiten-gierige Spielerschar kaum befriedigen. Schreibt Eure Meinung zum Thema Preisgefecht: Überspannen die Firmen den Preisbogen oder berappt Ihr die teuren Silberlinge ohne Murren?

Ihr seid mal wieder im "Mario"-Rausch? Martin Gaksch hat sich in den letzten sechs Jahren überhaupt nicht verändert! Ansonsten ein fettes Lob an Euer Heft. Das neue Cover-Design sieht einfach nobel aus – dankeschön! Nichtsdestotrotz solltet Ihr Eure Bildunterschriften nicht in die Screenshots setzen und die oft sehr klein geratenen Bildchen dahinter verstecken! Übrigens: Angeblich erscheint "Virtua Fighter 3" mit Hardware-Erweiterung und darf obendrein auch eine 90er-Wertung kassieren – sogar ohne Nintendos "Seal of Quality"!
Daniel Kamm

Wie Du an dem neuen Layout in dieser Ausgabe siehst, haben wir auch intern über die Bildunterschriften diskutiert und dieses Problem gelöst. Ab sofort verdeckt kein Text mehr unsere schönen Bilder.
Natürlich hat jedes Spiel die Chance, über die 90-Prozent-Marke zu gelangen, wie zum Beispiel der "Formel 1"-Test für die Playstation in der letzten Ausgabe beweist. Uns interessiert nicht das "Nintendo Seal of Quality", sondern der pure Spielspaß abseits von Giganto-Konzernen und Marketing-Strategen. "Virtua Fighter 3" ist ein ernsthafter Anwärter auf diesen Zirkel von Elite-Titeln, da ja schon der Vorgänger mit 88% Spielspaß eine phänomenale Wertung kassierte. Wir lassen uns von Segas Design-Talent überraschen.

Nach etlichen Anfragen ausgehungerter Trading-Card-Spieler hier nochmal unsere Stellungnahme zu einer Brettspiel- und Kartenspiel-Kolumne: Berichte über Sammelkartenspiele wie "Magic" haben mit modernen Medien herzlich wenig zu tun, detaillierte Infos hierüber findet Ihr in Fachmagazinen wie "Nautilus". Einzige Ausnahme: In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch im Rahmen von "Asian Cinema" ein vergleichbares Kartenspiel mit populären Anime-Charakteren vor.


Oliver Mähler, Duisburg

POPKOMM.96

MUSIK AUS DEM WWW

Nach CD-ROM-Hysterie 1994 und Internet-Aufbruch im letzten Jahr kehrt die Musikmesse Popkomm. zum Stammgeschäft zurück. Im Bereich Kundenservice und PR haben sich Online-Dienste als fester Faktor etabliert.





Musik zum Selbermachen: Sowohl "Love Vision" (oben) als auch "Radar " enthalten virtuelle Studios für die Produktion eigener Elektronik-Tracks. Ernsthafte Sound-Tüftler werden diesem Gimmick wenig abgewinnen.

@nläßlich der Popkomm. wird Köln einmal im Jahr zum Mekka der Tonträger-Branche. Diese ist gegenüber technologischen Trends traditionell aufgeschlossen: Vor zwei Jahren sprach jeder von der CD-ROM, die mit Audio- und Videoschnipseln gefüllt neue Absatzchancen versprach. Die Silberlinge waren ein Jahr später nahezu vergessen, als der Begriff Internet die Branche beherrschte. In diesem Jahr (die Messe war mit 585 Ausstellern größer als je zuvor) gab's keinen neuen Hype, von den Multimedia-Visionen der letzten Jahren sind nur Bruchstücke geblieben. "Es wird eine Weiterentwicklung geben, aber nicht mehr so überhitzt. " erklärte BMG-Geschäftsführer Thomas Stein gegenüber der "Musik Woche". Auch wenn das WWW zur alternativen Einkommensquelle noch nicht taugt, bleiben CD-Majors und unabhängige Labels dran. Als Präsentationsfenster und vernetzter Katalog hat das Internet die Manager überzeugt.

Sony Music hat eine Firmen-Restrukturierung hinter sich: Aus dem Tonträger-Giganten wurden drei selbständige Repertoire-Gesellschaften, Columbia, Epic und Sonic Music Media. Von diesen drei Divisions unabhängig operiert "Sony New Media" mit ihren Online-Aktivitäten und der Produktpalette "CD Extra". Die ehemals als "CD Plus" vermarktete Audio/ROM-Mixtur enthält zum Preis einer herkömmlichen Audio-CD Musik-Tracks (die auf jedem CD-Spieler abgehört werden), sowie verwaschene Videoschnipsel, Textdokumentationen und Multimedia-Spielereien. "Einige zehntaused CD Extras" seien in Deutschland abgesetzt, genug um die Produktpalette weiter auszubauen. Interessanter sind Sonys Online-Aktivitäten: Server in jedem europäischen Land (z.B. www.sony music.de) enthalten lokale Informationen, aber auch Links zu Sonys Euro-Homepage. Neben PR-Informationen und Charts können hier "RealAudio"-Tracks downgeloadet werden – Hörproben via Internet. Darüber hinaus erhaltet Ihr kostenlosen Zugriff auf Sonys Online-Show "NetNoise". Laut Sonys Nico Köpke sieht man das Online-Engagement als Bestandteil des Kerngeschäfts.





"Online wird auch in Deutschland *das* Thema", vermutet Sony New Medias Nico Köpke. Die Sony-Abteilung kümmert sich um CD-Extra- und alle Online-Aktivitäten des Konzerns und präsentierte auf der Popkomm. ihre europäischen Web-Sites.





Zielgruppengerechte Optik, aber diffuser Inhalt: "Rader" (großes Bild) ist ein Lifestyle-Periodikum mit viel digitaler Werbung, "Love Vision" eine Tekno-CD-ROM von Philips. (Bilder: Inhaltsmenüs).

Nicht nur Musik-Profis bevölkerten die Popkomm: Nachdem die "Perry Rhodan"-Heftchen jeden Leserekord gebrochen haben, sollen zum 35sten Geburtstag des Sternenhelden die PC-Freaks in das wildwuchernde Rhodan-Universum eingeweiht werden. Wer die Internet-Site besucht hat (www.vpm.Perry Rhodan), greift ab 1997 zu zwei CD-ROMs: Das PC-Spiel "Unternehmen Eastside" behandelt strategische Konflikte und wird unter Leitung der Rollenspielprofis FanPro bis Februar 97 fertiggestellt. Kurz drauf erscheint eine weitere CD mit Hintergrundmaterial zur Megaserie. Außerdem arbeitet der Filmmusiker Christopher Franke (Ex-Tangerine Dream) an einer Rhodan-Oper.



35 Jahre und kein bißchen Weise: "Perry Rhodan" tummelt sich im Netz und ab '97 auch auf CD-ROM.

CD Extra hin, Perry-Rhodan-ROM her: Jenseits der Computerspiele hat Euch das Medium nicht viel zu bieten. Die Popkomm. zeigt, daß auch aus dem Musikbereich keine neuen CD-ROM-Impulse zu erwarten sind: Neukonzeptionen wie das Techno-Potpourrie "Rave Shuttle" (vom Pro 7/Burda-Joint Venture Navigo) sind selten, andere Scheiben wie "Total Distortion" entpuppen sich als steinalte Hüte, deren Deutschland-Release sich aufgrund schnarchiger Lokalisierungspolitik bis heute verzögerte. *wi*

SECOND HAND



Destruction Derby mit Force-Feedback? Nach einem Frontal-Crash mit 100 Sachen erwachte Ollie im Krankenhaus, auf zwölf Knochenbrüche hätte unser Second-Hand-Spezialist gerne verzichtet. Als die Hiobsbotschaft MAN!AC-Oberhaupt Martin erreichte, konterte dieser terminbewußt mit einer sachlichen Frage: "Wer macht jetzt die Kleinanzeigen?". Da Tobias mit M@N!AC Online laut Chefriege nicht ausgelastet ist, wurde der verdutzte "Webmaster" (im Bild noch guter Dinge mit PC-Xtreme-Redakteur Tobias Schweikl) zu dieser Doppelseite Second Hand verdonnert.

SUCHE

NINTENDO

NES-Spiel **North and South**, zahle Neupreis,Tel. 06386/7636 (Andreas)

Suche Nintendo-Jünger, die Interesse haben, mit uns, den **Nintendo Warriors**, zu kommunizieren. Briefwechsel oder Treffen im Raum Mannheim. Kostenlos! An: Michael Kemper, Rastenburgerstr. 48, 68307 Mannheim

Final Fantasy 1-3, Lufia, Mega Man X3, Ogre Battle, Ogre Tactics, Romancing Saga 3, Mario RPG, Breath of Fire 1-2, 7th Saga, Lufia 2, R-Type 3, Secret of the Stars!!! 04421/26414 Alex

Dringend gesucht! Für Super NES: GP-1. Zahle gut. Außerdem: Exhausted Heat 2, Shadowrun; Gameboy: Winter Gold; PSX: Extreme Games, Rock'n'Roll Racing 2. Tel.: 030/4128173

Kaufe Geräte+komplette Modulsammlungen für SNES, NES, GB+ MD. Suche auch Sony PSX (PAL)+ Saturn mit Spielen. Tel.: 0641-970436 Monika

Shanghai II Dragons Eye für Super Nintendo, 1992, Tel. 02832-404227

Kaufe Modulsammlungen+Konsolen für SNES, MD, GB etc. Suche auch Saturn und Sony PSX mit Spielen, Tel: 0641-970436 Monika

SNES, NES, GB+Spiele, tausche auch gegen PSX mit Spielen, auch einzeln. Suche auch Spiele für MD+Lynx, für PSX Lemmings, Rayman, Jumping Flash, Pinball, 05561/3094 Dieter

SEGA

Kaufe Spiele f. Saturn+PSX, Suche Neuheiten, auch Samml. Suche f. SNES Strategie+Rollenspiele, auch Tausch. Tel.: 04774-991104 Rainer

PLAYSTATION

(Ver)kaufe & Tausche PS- & PC-Games. **Suche Spielerkontakte** zwecks gem. Spielens, etc. (auch Sega-Freaks). Donald Appel, Brünnlesweg 16, 77654 Offenburg. Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

Tausche PS-Games! Habe: Warhawk, ein Prügelspiel, Thunderhawk 2, Ridge Racer, Krazy Ivan, RRR, Wipeout, WC3, Suche: Tekken 2, Descent, Space Hulk, Gunship, Return Fire, FTB usw. Nur PAL! 034206/78259 nach 18h Thomas

Tausche: Habe ein Strategiespiel und vieles mehr. Suche Sim City, Theme Park, Pro Pinball - The Web oder andere Flipper-Spiele, meldet Euch bei Philip Licht, Tel.: 02166-57742

Kaufe/tausche PSX Games, gerne auch Importe - gilt auch noch später. Tel: 04153/4735 (ab 19.30 Uhr), Reiko

Theme Park, tausche gegen Magic Carpet, Discworld, Rayman oder Wing Commander 3. Verkaufe auch **Mega CD mit Thunderhawk** 120DM & weitere MD & SN-Spiele zwischen 15-50DM. Tel: 0201/511799 Anrufbeantworter

Tausche Spiele für PSX, suche Resident Evil (PAL), Myst (kompl. dt), verkaufe günstig 3DO-Spiele (Wing Commander 3), Road Rash, Return Fire usw. Tel: 08821/71473

Resident Evil, Alien Trilogy, Space Hulk, alle dt, Sebastian Gronauer, Wilhelmstr. 69, 63741 Aschaffenburg

Suche für PSX folgende japanische Spiele:**Bio Hazard**, Policenauts, Face of Death und Space Griffon VF9. Bitte meldet Euch unter 02051-23757 zwischen 19.00-20.00 Uhr

Suche Space Hulk, Road Rash, WC3, Resident Evil und Magic Carpet, habe Warhawk, Starblade Alpha, Toshinden 2, Hi-Octane, Rayman, D.Derby, Alien Trilogy und Tekken (alles PAL). Tel: 03731-72710 ab 18 Uhr

Castlevenia, WC3, D, Parodius, Cyberia, Descent. Habe Tekken, RR, Extreme Games, Wipeout und PC-Spiele (alles CD), PSX-Games bitte alle PAL! Ruft schnell an! Tel: 03731/245170 ab 18 Uhr (Sören)

Verkaufe oder tausche PSX: z.B. Rayman, Gex, True Pinball, Tekken, Adidas P. Soccer. Suche Motor Toon G. Prix, Tekken 2 auch jp. oder USA. Tel: 06022-21558

Tausche Alien Trilogy (PAL) gegen Motor Toon GP2, Darkstalkers, RRR, Pro Pinball, Track&Field, Adidas Power Soccer, FIFA Soccer 96 (PAL) oder DKC2 (SNES). Tel: 0271-86265 (Bernd, ab 17 Uhr)

Suche NBA Live '96 und RRR für PSX oder tausche gegen Total NBA oder Alien Trilogy, suche auch Chrono Trigger (SNES). Tel: 08081/1288 (Lorenzo)

Suche Konsolen+Sammlungen+ Neuheiten für Sony PSX, Saturn, SNES, MD, GB usw. Bitte meldet Euch, Tel: 0641-970424, Kirsten

Suche dringend für PSX Top-Sp. wie Shellshock, Resident Evil, Return Fire, Sidewinder u.v.a. die **mehr als 80% Spielspaß** haben. Zahle wenn guter Zustand bis 80 DM, nur PAL! Ruft an: 02801/4071 (Nils)

Suche die Ausgaben 1-6 des **Official UK Playstation Magazine** mit Original Cover-CD's! Bin auch an einzelnen Ausgaben interessiert - zahle bis zu 160 DM!!! Tel.: 07541-4981-nach Jens fragen!

Suche Tauschpartner für PS-Spiele! Habe RRR, WC3, Worms, Shockwave, Twisted Metal, Kileak t. Blood (jp) usw., suche Tilt!, F1, R. Evil usw. Verk. Zeitschriften. nur komplett oder gegen PS-Spiele! Tel: 07354/1487 ab 17 Uhr

3DO

Modul zum Abspielen von Video-CD's für Goldstar 3DO gesucht. Außerdem Sportspiele, keine Horrorpreise! Angebote an: Peter Kramer, Bodelschwingweg 11, 32278 Kirchlengern

EXOTEN

Kaufe Neo Geo CD-Titel Samurai Shodown III, Blues Journey, Shinooken, Metal Slug, King o. Fighters 95, Pulstar, Magician Lord, für die neuen Spiele zahle ich mind. bis 60 DM. Tel: 0641/54730

Neo Geo CD, tausche od. kaufe Spiele. Habe KoF 95, 3Count Bout, Pulstar, T. Hunter, Suche: Sam. Shodown 2, Street Hoop, Ninja Commando, Windjammer usw. Tel: 0241-537260 ab 18 Uhr

Suche Turbo Duo mit mind. 20 Spielen. Biete dafür Saturn mit Sega Rally, Viruta Fighter 2, Panzer Dragoon 2, (alles PAL) und Nights (jp); Adapter und 2-tes Pad. Gionni Tel: 0451/475362 (nach 17 Uhr)

OLDIES

VECTREX: Suche Spiele mit Folie+ Anl. in O-Verp. z.B. Web Warp+ Cosmic Chasm. Suche auch Zubehör+Anleitung f. Konsole! **COLECOVISION**: Suche Konsole, Spiele+Zubeh.i.O-Verp.Ruft an! 05151(16136)

Suche **Master System**-Spiele+ Zub. (**3D-Brille, Pistole**). Keine überteuerten Angebote! 040-7434628

Atari 7800, Jaguar, Lynx, Vectrex, Colecovision, Intellivision, kaufe Module, CD, Zubehör, Cheats und Fanzines. Liste an Oliver Seide, Am Südfriedhof 8, 59423 Unna, 02303-86905, Alles anbieten!

Suche dringend Final Fantasy 1-3 für jap. Famicom (8-Bit). Bitte nur mit Packung und Anleitung. Tel: 07021-58084

SONSTIGES

Suche alles für: SNES, NES, GB, MD, MS, GG, Sat., PSX, PC-Engine, Lynx, Jaguar, CD-32 und Oldie-Systeme. Verkaufe auch 3DO-Spiele für je 35 DM, Tel: 07151-562506

Kaufe fast alles: Sat., PS und 3DO-Spiele. Suche z. B.: WC3, R. Evil, VF 2, RRR, Fade To Black, Panzer Dragoon 2, Myst, Tekken 2 und viele andere, Tel: 04832/3615 ab 19 Uhr

Tausche PS, Sat, PC, NES+MD Games. Habe: Descent, RRR, V.Cop, S.Rally, VF 2, Nights, Wipeout, P.Dragoon, Daytona etc. Tel: 04963-990143 ab 19 Uhr Bernd Oberländer, Burgstr. 225, 26892 Dörpen

Hilfe!! Wer hat **Ys 4** für die PC-Engine durchgespielt und kann mir helfen? Hat sonst jemand **Komplettlösungen** zu jp. Rollenspielen? Habt Mitleid. Tel: 0251/794935

Kaufe GB für 40 DM, SNES-, GB- und MD-Spiele, auch ganze Sammlungen. Nur mit Verpackung und Anleitung! Tel: 03634-8495, Peter nicht nach 20 Uhr anrufen!

VERKAUFE

NINTENDO

NES mit 6 Spielen, 2 Controllern für DM 400 DM, GB 4 Spiele Schutzhülle DM 210, oder tausche gegen PS mit 1 Controller und 1 Spiel, Raum Westerwald, Tel: 02626/70328 ab 13.30 Uhr

Super NES+2 Pads+22 Spiele (Yoshi's Island, DKC, Batman Forever, Secret of Evermore), alles für 950 DM, Tel: 07702/ 1828 Christian

(Ver)kaufe alles für Playstation/ Saturn/Ultra 64/SNES Konsolen& Spiele, habe auch exotische Spiele, korrekt & seriös. Tel: 09321/24941 von 12 Uhr bis 18 Uhr Christian

Super NES mit 15 Spielen und 3 Pads für 550 DM, Tel: 0551-42382

Verkaufe: SNES mit 4 Joypads, US-Adapter, Top-Spielen (Civilization (US), Final Fantasy 3 usw.) für 600 DM, kein Einzelverkauf, tausche auch gegen PSX mit Spielen. Ruft an! 07131/89317 Björn verlangen

SNES+2 Pads+10 Spielen (u.a. DKC 1+2, Alien 3, Yoshi's Island, Blackhawk, Lost Vikings etc.). Nur komplett 850 DM VHB. Tel: 06151-781150 AB, rufe gerne zurück.

SNES, 2 Monate alt, 1 Pad, 3 Spiele: FIFA International Soccer, Nigel Mansel's Championship, Super Metroid mit Berater. 200 DM! Nur komplett! Tel: 0221/687145 Andrea



Interton war die einzige deutsche Firma, die im frühen Videospiel-Business mit eigener Hardware mitmischte: Das Kölner Familienunternehmen war auf Hörgeräte spezialisiert, bevor es bereits 1974 den Trend erkannte und Spielkonsolen fertigte. Weltweit war Interton das nach Atari zweite Unternehmen, das eine Telespiel-Lizenz bei der Erfinder Ralph Bears bzw. der Philips-Tochter Magnavox beantragte. Während das relativ leistungsfähige Interton VC 4000 bei eisernen MAN!ACs bis heute in Betrieb ist, kennen wir das angebotene 2000er-System nicht so gut. Nach unseren Recherchen müßte es irgendwann vor 1978 vom Band gelaufen sein – ein Mega-Oldtimer!



SNES+2 Pads+9 Spiele (NBA Live 96, WWF Raw) für 85 DM. Tel: 02183698

Verkaufe/Tausche/Kaufe SNES-Spiele. Habe: Hagane, Earthworm Jim, Bomberman, Return of the Jedi, Stunt Race, Mario Allstars, Suche: Theme Park, Kirby, FF 3, Chrono T., P. Bobble usw. Auch GB-Games (VB). Tel: 07505/764 Markus

SNES+2Pads+Maus+Verlängerung+Adapter+10 Spiele: NBA Live 96, Alien 3, Syndicate, Mario Paint, SMA, Metal Marines, Super Turrican, S. Shodown, Starwing, Mechw. (us). Neues Netzt. 700 DM. Tel: 05721/6938

Verk. SNES, zwei Pads, AR2 **Tribal Tab** und 16 Spiele z. B. Yoshi's Island, SoE, Illusion of T., Theme Park, Jimmy Conner's, DKC usw. für 900 DM (NP 2200 DM), außerdem 3 interessante Beat'em-Ups (call) Tel: 09081/87603

SNES+2 Pads+6 Player-Adapter+12 Spiele wie Stunt Race, Yoshi's Island, etc. VB 650 DM. Verkaufe auch PS-Spiele, Tel: 05725/7488

Verkaufe SNES+4Pads+Adapter u. 12 Spiele (u.a. Theme Park, ISS Del., ein Prügelspiel u. Secret of Evermore) Preis nach Vereinb. Habe auch Super-Gameboy+15 Spiele. Tel: 03578/303511 Jörnd

Erhaltet die 16-Bit-Generation: SNES Club, Tauschbasar, Modul-Einkaufsmöglichkeit, Cheats zu den Modulen, Info gegen 1 DM Rückporto bei Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt

Verkaufe SNES+24 Spiele+2 Joypads, VHB 1000 DM + Sega Master System mit 6 Spielen gratis, Tel: 0771/7692

SNES-Spiele: Pitfall 40 DM, Actraiser 2 50 DM, Rise Of The Robots 40 DM, Alien 3 35 DM, usw., alle Spiele sind wie neu und in der Originalverpackung. Preise+Porto (Einschreiben). Maik Schwitalski, Imhoffweg 40A, 45309 Essen

SNES+2 Pads+5 Spiele (z.B. Mario, Unirally, Stunt Race, Pitfall, Super Mario Kart) für 180 DM (Spiele auch einzeln zu verkaufen, jedes Spiel kostet 30 DM). Stephen Kuhl, Preinstraße 15b, 59192 Bergkamen

Verkaufe: Toy Story für 50 DM und Kick Off 3, FIFA Soccer 95 und 96. Tel: 09131/303359

Super-Nintendo-Spiel: **WWF Raw** 40 DM, Tel: 030/3043103 Olaf. Original-Verpackung

SEGA

Ca. **150 MD + 20 MCD + 20 Sat**-Spiele + Zub.!! Suche PC 486 + Farbmon. + CD-ROM + 3, 5 + 5, 25 LW, Min. 400 MB-FP. + Softw., im Tausch gegen Saturn mit verschied. Spielen + z.B. VB.!! Ruft an & fragt nach! Tel./Fax: 02421/770061

MD2 + MCD2 + 14 Spiele und ein Prügelspiel (z.B. Dune 2, Pitfall, General Chaos usw.) + Game Boy mit Action-Replay für zusammen 899 DM plus Tips & Trick-Buch. Ruft an unter 0201/282780

Saturn Games z.B. Panzer Dragoon 2, Daytona, Shinobi X (alle jp.). Evtl. Tausch, suche auch **Mangas**. Ruft an 24h. Tel.: 0044/71/688/65/32 (Schweiz)

Wipeout, Thunderhawk 2, Mystaria, VF, Bug, Robotica, US/JP-Adapter, Preis VB. Tel: 0731-9267734, Bernd, US-Cheat-Book (Funktioniert auch bei PAL-Versionen)

Tausche MD+MCD+2 Joypads + 6 Module + 8 CDs + Buch gegen Multi-Mega oder SN, PSX usw. Verkaufe das ganze auch: Spiele ca. 25 DM, MD: 65, MCD: 85 DM. Komplett: 350 - 450 DM. Telefon: 03681-62584 (Timo - ab 18. - 21. Uhr)

Japan-Saturn weiß, 2 Pads, 10 Spiele 650 DM, PAL-Saturn, 2 Pads, 7 Spiele, 550 DM. Tel. 02208/5981 (Ugur)

Verkaufe Saturn-Spiele ab 35 DM, Kaufe auch selbst (z.B. Hang On '95 usw.). Verkaufe außerdem noch MD2 + MCD 2 + RGB-Kabel + 6-Button-Pad + 11 Spiele für 440 DM inkl. Porto und per NN, Tel. 04931/15648, ab 14.00 Uhr (Holger)

Sega Saturn neuwertig (6 Monate alt) für 350 DM + 2 Spiele zu je 50 DM (D und Daytona USA), Jürgen Urban, Johann-Dietl.-Str. 34, 92660 Neustadt/WN

MD + 18 Spiele für VB. 700 DM sowie PS-Spiele, Tel. 05725-7488

MD 1, 50/60-HZ-Umbau für US- und jap. Module, **2 IR-Joypads**, mit 7 Modulen (z.B. Sonic 2, Sonic & Knuckles, EWJ, Jungle Strike usw.) Komplett 200 DM. Alexander, Tel.: 02602/70826, ab 17.30 Uhr

Verkaufe **Sega Game Gear**, dazugehörige Spiele, Haus- und Autoadapt., Melden bei: Tobias Maul, Tel. 05373/2657, ab 18.00 Uhr

Verk. **MD 2** mit 2 Pads + 6-Buttonpad+Universal-Adapter u. ca. 30 Spiele, u.a.: Populous 1 u. 2, Syndicate, Dune 2, Powermonger, Mega-Lomania, Soleil, Micro Machines, Shining Force 2, Desert Strike, Tel.: 034978/22107, ab 18 Uhr

Indy 500 (alle Strecken), F. Vipers (mehrere Stages), Manxx TT, Virtual On, Namco und vieles mehr **35 min. Video in Hifi** für nur 29,90 DM + Porto u. Vers. Alle reden davon, ihr könnt es haben. Tel. 09931-71114

Verkaufe **28 Mega-Drive-Spiele** für 800 DM. Verkaufe auch einzelne Spiele zwischen 20 und 80 DM. Habe z.B. Earthworm Jim, NBA Live '95 und '96 und viele andere. Ruft an unter 05341/338883

MD2, MCD2, 32X, 2 Sega 6-Infrarotpads, alles in Originalverpackung, 1A-Zustand. 12 MD-Module, 8 32X Spiele, 8 MCD-Spiele. 3 Segabücher + Komplettlösungen, zusammen für 1200 DM. Tel. 038724/20444, ab 18.00 Uhr! Harcks!

Saturn + 2 Pads + Virtua Stick + Lenkrad inkl. Thunderhawk 2+ VF2 + Fifa Soccer + Sega Rally + NBA Jam TE + **Photo-CD-System**, komplett für 700 DM, Tel. 0211-6412838

Sega Saturn, 2 Pads, Stick, 2 Lenkräder, Action Replay, 8 MEG Speicherkarte, Spieleadapter, ca. 15 Spiele: Rayman, Sega Rally, VF2, VF Remix, Shellshock usw. Auch einzeln und Tausch möglich/VB./Tel. 030/7725127, 1150 DM

PLAYSTATION

PS, 2 Pads, Scart- + Antennenstekker, Memory Card inkl. 9 Spielen z. B. ein Prügelspiel, Rayman, uvm. nur komplett abzugeben VB. 850 DM. Tel. 08326/7056 (Stefan)

Alone in the Dark 2 für 80 DM. Tel. 06151/781150 AB, rufe zurück.

Verkaufe Resident Evil US 130 DM, Theme Park dt. 70 DM, Destruction Derby dt. 70 DM. **Suche:** Deutsche Beschreibung von Motor Toon GP 2. Von 19.00 Uhr bis 21.30 anrufen. Tel. 07755650

Resident Evil (US), Motor Toon GP 2 zusammen (160 DM) oder einzeln (Resident Evil 70 DM, Motor Toon GP 90 DM). Verkaufe auch **Manga-Video "Monster City"** 10 DM. Tel. 0231/233803 (Scharnhorst)

Verkaufe PSX-Spiele: Wing Commander 3, Rayman, Thunderhawk 2, Wipe Out zu je 50 DM (zusammen 180). Bernhard, Tel. 09246/515, tägl. ab 17.30 Uhr

Verkaufe PS-Spiele: NHL Face Off, Ridge Racer, nicht einzeln, für 140 DM. Tel. 02931/13350

Verk. Need for Speed + Ridge Racer Rev., beide PAL für 95 DM + Porto, Tel. 030/2423696

Alle **PAL, 100% ok**: NHL Face Off, NBA Live '96 je 50 DM, Fifa Soccer '96, DDerby je 40 DM, WWF 30 DM, M-Card 20 DM (Preis + Versandk.). Tel. 02562/26897 (Sven)

Verkaufe Spiele für PSX US, jap., dt. sowie Spiele für Jaguar. Tel. 0871-79877

Tausche und verkaufe Spiele für PSX + Sat. Habe z.B. RRR, Virtua Cop + Gun, Alien Trilogy, Johnny Bazookatone, Resident Evil (US). Suche z.B. Darsta (Kers, Vampire Hunter, Bug, X-Men, Clockwork Knight). Tel. 05251/370380

Trip Hawkins spendierte seinem 3DO-Multiplayer die Photo-CD-Software serienmäßig. Auf dem Saturn benötigt Ihr das "Photo CD Operating System", um digitalisierte Fotos in Kodaks Spezialformat am Fernseher zu betrachten. Die Sega-Software ist luxuriöser ausgestattet als das 3DO-Pendant: Ihr könnt die Fotos nicht nur drehen, spiegeln und zoomen, auch Kugel-Projektionen sind möglich. Außerdem lassen sich z.B. bei der Dia-Show verschiedene Effekte beim Umschalten der Bilder einstellen.

EXOTEN

Hu-Cards jp+US+CDs jap+US ca. 85 Stck. zu verkaufen oder tauschen gegen Sony PSX/ Sega Saturn. Ab 18.00 Uhr Tel./Fax 0212/208689

Jede Menge Spiele für **MAK/TV-Automaten**: R-Type, Lady Bug, Nemesis, Amidar uvm. Auch Konsolenbausätze. Sehr günstig abzugeben. K. Ezcan, Tel. 06181/20739, Fax 06181/20840. Liste anfordern!

Jaguar + CD-Aufsatz+9 Spiele (AVP, Dragon, Sensible Soccer, Cybermorph, Iron Soldier, White Men Can't Jump, Blue Lightning + Vid Grid) + 2 Joysticks + 4-Spieler-Adapter, NP1200. DM für einmalige 699 DM Tel. 03994/222541

OLDIES

Philips Videopac G7400 + 2 Joysticks + 8 Module (Terrahawks, Cosmic Conflict usw.). Preis VB. Alexander Jung, Tel. 02602/70826 nach 17.30 Uhr.

Du liebst es! Miese Grafik, Dödel-Sound und viel Spaß dabei. **70 Atari-VCS**-Mega-Klassiker+Konsole. Die besten Module einer Sammlung schweren Herzens zu verkaufen.Tel.040/864495 (Christian)

Verkaufe/tausche Konsolen & Zubehör & Spiele für **Atari** 2600, 7800, **Vectrex, Coleco** (VCS-Adapter, Roller C. Cockpit), **Intellivsion, Saba, Interton, XE, TII**. Stephan 08142-49146 (Auch Nintendo G&W)

Verkaufe absolute Rarität: Interton Video 2000. Mit Batteriebetrieb, 4 Module mit Anleitung, gegen Gebot. Sehr guter Zustand, sehr selten. Tel. 089-841545

SONSTIGES

24 Animes, einzeln je 15-20 DM, zus. für nur 350 DM. Achtung, **Raritäten:** Jackie Chan's New Fist of Fury und Snake Fist Fighter, beide im Originalformat! Suche: Arislan 3 u. Patlabor 1 & 2. Tel. 07191/85398

Nintendo 64 NTSC, komplett mit Mario 64, Netzteil & Stromumwandler und Scart-Kabel (orginal verpackt). Fast wie neu, Preis: 999 DM. Ruft an unter: Tel. 040/6315581 (Andre)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.


GEBT EUCH DEN
WAHNSINN
JEDEN MONAT
Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.
Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering
MANIAC ABO-SERVICE
Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt 59,90 Mark (europäisches Ausland 79,90 Mark).
Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /96 erhalten!
Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung
Konto-Nr:
Kreditinstitut:
Bankleitzahl:
Meine Adresse:
Name, Vorname
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
Datum/1. Unterschrift
2. Unterschrift *
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)
NACHBESTELL-SERVICE
Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.
11/93 3/94 5/94 8/94 10/94 12/94 1/95 2/95
3/95 4/95 6/95 8/95 9/95 10/95 11/95 1/96
2/96 3/96 6/96 7/96 8/96 9/96
Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

LAST RESORT

MITMACHEN! **Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:**

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC • „Tipsteufel"
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

STREET FIGHTER ZERO 2



Zwei Cheats, die Arcade-Spezialisten bereits von der Automatenversion des neusten "Street Fighter" kennen, funktionieren auch beim Japan-Import.
Um mit einer klassischen Ausgabe von Chun-Li anzutreten, wählt Ihr im Charakter-Anwahlbildschirm Chun-Li an und haltet den START-Knopf für vier Sekunden gedrückt. Bestätigt die Wahl per Feuerknopf und laßt START los. Chun-Li hat jetzt ein grünes Kostüm an und spielt sich wie im letzten "Super Street Fighter 2 Turbo".
Eine geheime Stage versteckt sich hinter dem Portrait von Oberfiesling M. Bison (in Japan als Vega bekannt). Sobald der Figuren-Auswahlschirm erscheint, haltet Ihr START gedrückt, bewegt den Cursor direkt zu Bison und wartet vier Sekunden. Wählt ihn an und laßt den START-Knopf wieder los. Das folgende Match findet vor einem Wasserfall statt, der entfernt an den aus "King of Fighters '95" erinnert.



Wählt Chun-Li an, indem Ihr im Auswahlmenü vier Sekunden lang START gedrückt haltet und danach einen Feuerknopf betätigt



Haltet START gedrückt und bewegt den Cursor auf Bison. Wartet vier Sekunden, ehe Ihr ihn per Knopfdruck anwählt.



Chun-Li erscheint in neuem Dress und spielt sich wie in "Super Street Fighter 2 Turbo"



Als Schauplatz dient ein tosender Wasserfall (wie bei "King of Fighters '95)



X-MEN



Im Titelbild wählt Ihr das Optionsmenü an und sucht Euch einen Schwierigkeitsgrad aus. Drückt jetzt solange ↑ und ↓, bis eine neue Option erscheint. Die "Screen Width" erlaubt Euch das Umschalten zwischen Saturn- und Automaten-Bildformat.

↑ ↓

COLLEGE SLAM



Wer sich einen unüberwindbaren Spieler erschaffen will, wählt Spielmodus und Team und läßt im "Today's Match Up"-Bildschirm das Richtungskreuz fünf Sekunden lang im Uhrzeigersinn kreisen. Danach drückt Ihr irgendeinen Knopf. Zum Spielbeginn habt Ihr einen Sportler, der wie ein Wirbelwind über das Parkett flitzt.

Power Dunks funktionieren ähnlich: Im "Today's Match Up"-Screen drückt Ihr etwa fünf Sekunden lang ↑ und ↓, bis Ihr den Cheat mit irgendeinem Button bestätigen könnt.

PANZER DRAGOON 2



Anti-Cheat: Um den Panzerdrachen mitten im Level vom Himmel zu holen, haltet Ihr L und R gedrückt und betätigt A, B und C gleichzeitig. Das Bild färbt sich nun rot und Eure Spielfigur hat ein Leben verloren.

L + R , A + B + C

BAKU BAKU ANIMAL



Christoph Noll aus Jüchen hat uns einen brandaktuellen Cheat zu diesem seltenen Japan-Import geschickt. Während in dem von Blättern behangenen Hintergrund zahllose Tieraugen blinzeln, gebt Ihr die Tastenkombination B, A, C, ↑, B, A, C, ↑ und START. Im Hauptmenü erscheint nun die zusätzliche Option "League Mode", in der Ihr Euch mit anderen Baku-Spielern messen könnt. Eure Ergebnisse werden im internen RAM abgelegt.

B A C ↑ B A C ↑ START

TIME COMMANDO



Hersteller Electronic Arts hat uns netterweise verraten, wie Ihr in einen geheimen Level einsteigt. Dazu gebt Ihr im Paßwort-Screen "COMMANDO" ein.

DARIUS 2



Carsten Wiessenberg aus Greven hat uns verraten, wie Ihr das schwierige Ballerspiel wenigstens etwas vereinfach könnt. Dazu müßt Ihr im Hauptmenü die folgenden Codes eingeben:

Zone Select: Z ↓ L ↑
Neue Schwierigkeitsgrade: L → ↓ ←
5 Credits: C R → ↓
Dauerfeuer: B ↑ L →

BURNING ROAD



Um alle Strecken rückwärts zu fahren, startet Ihr im "Practice Mode" wie beim großen Vorbild "Ridge Racer". Beschleunigt und dreht sofort nach dem Start um. Fahrt zurück über die Startlinie – schon geht das Rennen rückwärts.

NEED FOR SPEED



Wenn Ihr die gegnerischen Fahrzeuge mit einem Maschinengewehr aus dem Weg räumen wollt, haltet Ihr folgende Kombination gedrückt, nachdem Ihr im Duell-Modus Euren Kontrahenten angewählt habt:

L1 ● ■ ↙

Um an das versteckte Superauto "Warrior" zu kommen, gebt Ihr als Paßcode "TSYBNS" ein und haltet im "Car Select"-Bildschirm die Tasten L1 und R1 gedrückt.

Einen Arcade-Modus haben die Designer für "Ridge Racer"-Fanatiker implementiert. Gebt "TSYBNS" als Paßcode ein und haltet im "Segment View" die Tasten L1 und R1 gedrückt, damit der Modus erscheint.

WRESTLEMANIA



Vier unterschiedliche Cheats könnt Ihr jederzeit im Pause-Modus eingeben. Funktioniert die Eingabe, blinkt der Bildschirm kurz auf.

Unverwundbar: ✖ ▲ R2 ↑
Timer-Stop: ✖ ▲ R2 ←
Superkraft: ✖ ▲ L2 ↓
Schwacher Gegner: ✖ ▲ L2 →

GUARDIAN HEROES



Wenn Ihr das Debugging-Menü aufrufen wollt, drückt Ihr im Optionsmenü A, Y, C und geht ins Setup. Dort könnt Ihr jetzt verschiedene Parameter verstellen und gegen jeden der Charaktere im VS-Mode antreten.

A Y C

MAGIC CARPET



Im Option-Modus gebt Ihr die Kombination ▲, ▲, ●, ■, ▲, ●, ▲, ■. Beginnt das Spiel und schaltet in den Pause-Modus. Jetzt könnt Ihr den Level überspringen, indem Ihr L1, L2, R1 und R2 gleichzeitig drückt.

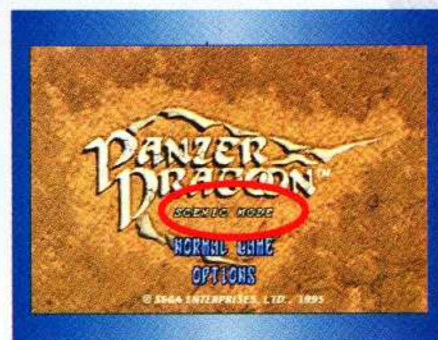
▲ ▲ ● ■ ▲ ● ▲ ■
L1 + L2 + R1 + R2

PANZER DRAGOON



Um in den geheimen "Scenic Mode" zu gelangen, in dem Euer Drache unbesiegbar ist, gebt Ihr im Auswahlbildschirm die folgende Tastenkombination ein:

L L R R ↑ ↓ ← →





BUST A MOVE 2

PS

Wer nicht mehr mit dem netten grünen Dinosaurier Bub antreten will, startet den "Puzzle Game Mode" und drückt bei der Übersichtskarte ◀, ◀, ▲, ▼ auf dem Richtungskreuz und dann die Buttons L1, L2, R1 und R2 gleichzeitig. Nun erscheint ein "Charakter Select"-Screen, in dem Ihr Euch mit dem Joypad eine neue Spielfigur auswählt. Auf der Karte erscheint immer noch Oldie Bub – erst im Spiel arbeitet die Figur Eurer Wahl an der Bubble-Kanone.

◀ ◀ ▲ ▼, L1 + L2 + R1 + R2

Um zusätzliche Credits einzusacken, wählt Ihr "Options" und gebt ◀, ▶, R1, R2, L2, L1, ▲, ▼ ein. Oben rechts erscheint ein 30-Sekunden-Timer. Wählt nun "Credits" an – je schneller Ihr hintereinander Button X drückt, desto mehr Credits spendiert Euch das Spiel.

◀ ▶ R1 R2 L2 L1 ▲ ▼

PHANTOM 2040

MD

Die Paßwörter zur Mega-Drive-Version von "Phantom 2040" haben wir per e-Mail erhalten. Leider ist uns der Name des Absenders verlorengegangen.

Level 1
```
* * * F D T
* * * * * T
* * 7 * K *
1 F 7 * L ?
```

Level 2
```
C * * Y D T
* T B * F P
* L 7 P 7 *
Y K F T U S
```

Level 3
```
C * * Y X T
B Y Z R F Q
* L 7 4 B *
R T N * U 6
```

Level 4
```
C * * Y 6 Y
B 9 Z S 7 P
P L 7 U 9 C
M Y L T W 1
```

Level 5
```
C * F Y 6 Z
G 9 Z S 7 P
J Q 8 R R C
C 7 B T 6 3
```

Level 6
```
D F F 7 6 Z
G 9 Z S 7 P
F Q 8 C C C
L * B U D B
```

Der **Resident Evil** Cheat aus der letzten MANIAC hat uns schlaflose Nächte und wochenlangen Telefon-Terror beschert. Leider funktioniert er nicht so wie abgedruckt, sondern anders – aber wie? Wenn irgendeiner von Euch den richtigen Cheat kennt, um an alle Schußwaffen und den Flammenwerfer zu kommen – bitte, bitte, verratet ihn uns. Ewiger Dank ist Euch sicher!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (kim)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Tekken 2", © Namco/Sony
Illustrationen: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

NEXT TIME 11 96

BIG MOUTH

Ein internes Capcom-Video bestätigt die Existenz von "Resident Evil 2"! Der Vorgänger entwickelte sich mit über einer Million verkaufter Einheiten zur Killer Application für die Playstation und ist Capcoms größter Hit seit "Street Fighter 2". Das erste "Resident Evil" gibt´s nur für die Sony-Konsole, doch Insider flüstern von einer Saturn-Konvertierung der Fortsetzung --- Gehen den 32-Bit-Entwicklern die Ideen aus? In Japan ergießt sich eine Flut von Oldie-Updates über Playstation und Saturn: Ataris "Tempest 2000" kommt für Saturn, ein 1:1-Remake von Sid Meiers "Civilization" erscheint für die Playstation. Das Erotik-RPG "Dragon Knight 4" und das Isometrik-Strategiespiel "Ogre Battle" werden sowohl für Playstation als auch Saturn umgesetzt.



Torsten Oppermann (Spieleveteran und Marketing Manager bei Hasbro Interactive)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Super Mario 64 (Nintendo, 1996):

"...weil es ohne jeden Zweifel das beste Jump´n Run aller Zeiten ist (außer man hat alle 120 Sterne – dann wird´s langweilig)."

2. Virtua Fighter 2 (Sega, 1995):

"...oder besser gleich Teil 3, der dürfte bis zum Weltuntergang fertig sein. Das beste Fighting-Spiel aller Zeiten! Kein Konkurrent kommt annähernd an das intelligent designte Special-Move-System und die hervorragende KI der Computer-Gegner heran!"

3. Tetris (diverse Hersteller, ab 1985):

„Weniger ist mehr! Zeitloser Spielspaß ganz ohne Polygon-Schnickschnack und Surround-Gedudel."



erscheint am 9. Oktober...

...und lockt Capcoms ausgelassene **STAR GLADIATORS** auf den Testprüfstand. In japanischen Spielhallen wird die Weltraum-Schlägerei dank High-End-Spezialeffekten und komplexem Move-System (siehe japanischer Flyer rechts) bereits jetzt als dreidimensionaler "Street Fighter"-Nachfolger gehandelt. Wir erwarten die deutsche Playstation-Version, die voraussichtlich mit dem Saturn-Konkurrenten **FIGHTING VIPERS** zusammentrifft. Ein Duell in Spielspaß-Prozenten: Möge der Bessere gewinnen! Während die MAN!AC-Messecrew sich auf der ECTS in London nach Neuheiten umsieht und sich auf der ersten Ausgabe der **CEBIT HOME** in Hannover vergnügt, jettet Christian nach Kanada: Dort residiert das legendäre **EA SPORTS**-Entwicklerteam, die Köpfe hinter Hits wie "NHL Hockey" und "FIFA Soccer". Wir sprachen mit den Chefprogrammierern über ihre Geheimprojekte, das Nintendo 64 und die Zukunft der besten Sportspiel-Serie der Welt.





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Decathlete (Athlete Kings) Sega	Sport erschienen
2	Popolocrois Sony	Rollenspiel nicht geplant
3	Nights Sega	Action erschienen
4	Super Mario 64 Nintendo	Jump´n´Run Ende 1996
5	Hyper Olympics Konami	Sport erschienen
6	Bio Hazard (Resident Evil) Capcom	Action-Adventure erschienen
7	Total NBA 96 Sony	Sport erschienen
8	Tekken 2 Namco	Beat´em-Up erschienen
9	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
10	Aquazone 9003 Ink	Simulation nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

die kreativsten SPIELEHERSTELLER

Hersteller	erstes Spiel	Original-konzepte	Land
Sega	1979	400	Japan
Konami	1977	250	Japan
Taito	1974	250	Japan
Atari	1972	250	USA
Electronic Arts	1983	220	USA
Namco	1979	210	Japan
SSI	1980	180	USA
Activision	1982	140	USA
Sierra	1980	130	USA
Nintendo	1978	130	Japan
Virgin	1983	120	GB
Capcom	1984	120	Japan

DIE WELT DES VIDEOSPIELS IN ZAHLEN: Jeden Monat präsentieren wir Euch eine Statistik aus der Welt der Spiele – mal informativ, mal kurios. Der Statistik liegt eine Datenbank mit 9.000 Videospiel-, Computer- und Automaten-Entwicklungen sowie 20.000 Umsetzungen zugrunde – mit rund 90% aller jemals entwickelten Spiele ist die MAN!AC-Datenbank das weltweit größte Nachschlagewerk zu Eurem Hobby. In diesem Monat verraten wir Euch, welchen Herstellern Ihr die größte Anzahl an Spielen verdankt. Gezählt wurden Originalentwicklungen – die zahllosen Umsetzungen sind nicht mitgerechnet.



Einige behaupten, Autorennen sei die berauschendste Sportart auf Erden.

Beweisen Sie es.



Setzen Sie sich ans Steuer bei Andretti Racing, und drehen Sie in der Rennszene richtig auf mit dem einmaligen EA-SPORTS-Karriere-Modus. Zeigen Sie Ihr Können in Indy- und Stock-Car-Rennen gegen echte Fahrer, damit Sie am Ende der Saison von einem besseren Rennstall unter Vertrag genommen werden.

Aber wenn knallharter Wettkampf mehr Ihr Stil ist, schalten Sie in ein Kopf-an-Kopf Rennen mit bis zu drei anderen Spielern über geteilten Bildschirm oder Link-Verbindung. Also, steigen Sie ein und steigern Sie Ihren Adrenalin-Spiegel bis ans Äußerste.

Aber vergessen Sie nicht: Bei Andretti Racing überleben nur die Schnellsten.



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

ANDRETTI RACING